no.486
1994年12/15
アミューズメント通信
DECEMBER 15, 1994

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Waka-sugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月２回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

業界大手４社の中間決算は不振

家庭用海外が原因

業務用は堅調、オペレーション持ち直す

株式を公開している業界関連八社の九月中間期決算が次第に発表されつつあるが、うち大手四社の結果は次のとおり。四社のうち任天堂とセガ社は米国家庭用の値崩れから来る家庭用部門の不振により減収減益が相次いでいるが、タイトーとナムコは前年比増収を確実にした。部門別ではオペレーション収入で、セガ社がタイトーを追い抜き伸ばしていることが明らかになった。

カプコン、コナミ、ジャレコ、テクモの四社の中間決算はいずれも十一月下旬に発表されており、それぞれ大幅減収となった（次号詳報の予定）。

米欧市場で後退

任天堂、中間決算

輸出比率38・5%に減少

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は十一月二十一日に九月中間決算を発表。十月四日発表の業績予想下方修正どおり、昨年に引き続き減収減益となった。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ三六・二%減の千六百六十億九千七百万円、経常利益は一六・四%減の五百十億四千八百万円、中間利益は一八・〇%減の二百六十六億六千三百万円となった。

売上高構成比は「レジャー機器」が九九・六%を占めており、その他（トランプ、かるたなど）は〇・四%。輸出比率は前年同期の五九・一%から三八・五%へと大きく下落した。同社では、新発売の「スーパーゲームボーイ」が好評だったが、乱売による欧米市場の不振から減収になった、と説明している。

うち「レジャー機器」の輸出額は、前年同期に比べ五八・三%減の六百四十億八千五百万円。米国家庭用市場での値崩れが大きく影響していると見られている。

九五年三月期の業績予想は十月四日の下方修正（本紙第483号既報）に変更はない。

大幅な減収減益

セガ社、中間決算

オペレーション収入は続伸

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は十一月十一日に九月中間決算を発表。八七年の店頭公開以来成長を続けてきたが、初めて減収に転じたことが明らかになり、これに伴い九五年三月期業績予想を下方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ二四・七%減の千五百十億七千百万円、経常利益は四二・九%減の百六十三億二千九百万円、中間利益は四七・一%減の八十四億一千九百万円となった。

売上高構成比は業務用が二百六十二億一千七百万円で一七・三%、家庭用が八百四十五億八千五百万円で五六・〇%、オペレーション収入が三百六十五億四千七百万円で二四・二%、その他が三十七億一千九百万円で二・五%。前年同期と比べ業務用が四・三%減、家庭用が三九・八%減、オペレーション収入が一六・四%増となっている。

輸出比率は五九・〇%（前年同期六八・二%）と下落。とくに家庭用輸出は前年同期に比べ四一・三%減の七百六十億三千三百万円となった。

同社では、業務用について「デイトナUSA」などヒット商品があったが市場低迷で減収となった、家庭用では次世代機への端境期、米欧市場の不振により大幅減収となった、またオペレーション収入では「ガルボ」、「ジョイポリス」などAMテーマパークが好調で増収となった、と説明している。

九五年三月期の業績予想については、五月時点の予想を下方修正し、売上高三千四百十億円、経常利益三百三十五億円、当期利益百八十億円との見込みを明らかにした。これにより初の減収、二年連続の減益がほぼ確かになった。

同社は同時に、九五年三月期の連結業績予想も下方修正した。それによると売上高は五月時点の予想と比べ一〇%減の三千七百七十五億円、経常利益は三七%減の二百七十六億円、最終利益は五二%減の百十五億円が見込まれており、前年比も減収減益となる見通し。

大手３社の半期ごとのオペレーション収入を示すグラフ。タイトーはカラオケのレンタル収入が含まれている。全般にゲーム場運営は苦しいとされているが、新規ロケなど大手は維持・拡大させている。

増収だが減益に

ナムコ、中間決算

通期では増益維持の見通し

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は十一月十四日に九月中間期決算を発表。増収減益になったが、通期では例年どおり増収増益を維持する見通しだ。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ一四・九%増の三百六十一億四千百万円、経常利益は二九・一%減の九億四百万円、中間利益は二九・一%減の五億一千六百万円となった。

売上高構成比は業務用が九十七億六千四百万円で二七・〇%、家庭用が六十二億一千六百万円で一七・二%、オペレーション収入が百九十九億一千九百万円で五五・二%、その他が二億四千百万円で〇・七%。前年同期比では、業務用八・八%増、家庭用六六・二%増、オペレーション収入六・五%増などとなっている。

全体の輸出比率は前年同期の八・〇%から八・四%へとわずか伸ばした。

同社は業務用が順調に伸ばしたほか、家庭用ではスーパーファミコン用「Jリーグサッカープライムゴール2」など四作で売上げを伸ばし、オペレーション収入も増収となった、と説明。しかし、転換社債（計二百五十億円）を七月に発行、その費用を織り込んだことから大幅減益となった。

九五年三月期業績予想は、五月時点の予想と比べ経常利益四十億円、当期利益二十四億円とわずかに下方修正したが、売上高は八百億円と変更ない。通期では従来どおり増収増益を維持する見通しだ。

カラオケが支え

タイトー、中間決算

わずかな増収で、中間減益

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は十一月十一日、九月中間期決算を発表。前年同期比減益となったのに伴い、九五年三月期業績予想をやや下方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ〇・四%増の四百五十八億九千四百万円、経常利益は三二・二%減の二十六億一千六百万円、中間利益は二二・一%減の十四億三千万円となった。

売上高構成比はオペレーション収入が三百十一億一千万円で六七・八%、業務用AM機が八十二億七千四百万円で一八・〇%、業務用カラオケが四十億四千五百万円で八・八%、家庭用が二十一億八千五百万円で四・八%、その他が二億七千八百万円で〇・六。前年同期比では、オペレーション収入一・九%減、業務用AM機一・九%減、業務用カラオケ二五・七%増、家庭用一・八%増などとなっている。

同社オペレーション収入はカラオケレンタルも含まれており、ゲーム場開設など積極的に展開したが、景気の停滞から減収となった、と説明している。一方、業務用カラオケは通信型「X―2000」を拡販して伸ばしたことから、全体でわずか増収となった。

なお全体の輸出比率は前年同期の二・八%から三・一%に上昇。海外家庭用は全体の〇・六%（前年同期〇・七%）で影響はほとんどない。

九五年三月期の業績予想は、五月時点の予想からわずかに修正。売上高のみ上方修正で九百六十一億円、経常利益六十一億円、当期利益三十一億円を見込んでいる。これにより通期は増収となるものの、経常で減益、純利益で増益となる見通しだ。

大幅に下方修正

コナミ、95年3月期

通期145億円の赤字に

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は十一月九日、九月中間期と九五年三月期の業績予想を大幅に下方修正し、通期百四十五億円の赤字見通しを明らかにした。

修正後の中間期業績予想では売上高百五億円、経常損失二十五億円、当期損失五十四億円となっており、五月時点の予想と比べ売上高で二九・一%の減少となっている。

修正後の九五年三月期業績予想は売上高三百一億円、経常損失三十一億円、当期損失百四十五億円が見込まれている。うち売上高は五月時点の予想に比べ二〇・八%の減少となる。

うち売上高を前年同期と比べると、中間期で四〇%、通期で二〇%それぞれ減少することになる。

同社は中間期について、次世代家庭用の下期発売に伴うゲームソフトの買い控えなどが影響して売上高が計画を下回ることとなったのと、米国家庭用市場の混乱による米国子会社の投資損失見込額二十九億円を特別損失に計上したため、と説明している。業務用では基板タイプが好評だったが、メダルゲーム機が不振だったとしている。

九五年四月以降の見通しについて同社は、「海外子会社の過剰在庫の整理など、今後当社が発展していく上で障害となる項目は、今期中（九五年三月まで）にすべて払拭する」としている。

同社は連結決算で九四年三月期に二十九億円ほどの最終赤字を出していることから、九五年三月期は二年連続の連結赤字になると見られている。

SGエキスポ94

可能性広げるCG技術

エイリアス社の「パワーアニメーター」紹介

最新のCGやVR技術を紹介する「シリコングラフィックスエキスポ94」が十月二十六―二十八日、横浜市の横浜アリーナで開かれた。これは米国シリコングラフィックス社(SGI)の子会社、日本シリコングラフィックス㈱(NSG)が、一般および企業ユーザーを対象に八八年から毎年催してきているもの。

SGIはCG開発大手で、映画「ターミネーター2」や「ジュラシックパーク」のCG映像の制作で知られるほか、任天堂の64ビット機「ウルトラ64」を共同開発していることでも有名だ。

「SGエキスポ」はシンポジウム／CGフィルムショーとセミナー、SGIパートナー企業百十八社による展示実演で構成されている。うち展示会場は「シリコンシティ」のテーマに沿って市街地ふうに配置され、CAD、CG制作、VR技術などの各分野が紹介されるものとなった。

主催者側がテーマごとに設けた展示小間のうち「インディーランド」では、ゲーム開発コーナーでカナダのエイリアス・リサーチ社の画像処理ツール「パワーアニメーター」が紹介された。このツールで開発されたスーパーファミコン用のゲーム「スーパードンキーコング」がビデオで紹介されたほか、任天堂の64ビット機「ウルトラ64」用ゲームソフト制作ツールの説明もあった。

主催者側の展示小間のひとつ、「アミューズメントパーク2000」ではVRゲームへの応用として、次のような例が紹介された。①HMDを装着し深海を泳ぎながら鮫を捕えるという「シャークハンティング」、②トラッキングシステムを搭載したジャケットとストックを身に付けスキー場の映像に合わせて体を動かし滑降するという「デュアルスキー」、③VRとハイビジョン映像を組み合わせたゲームで、未来都市をハンドルと操縦桿で移動しながら、隠された宝物をタイム内に探し出すという「未来都市体験ミステリー」。

うち「シャークハンティング」は、英国ディビジョン社と松下電器産業による開発例。「デュアルスキー」は米国パラディウム社とCRC総合研究所による。「未来都市体験ミステリー」はビジュアルサイエンス研究所。

この催しに期間中約四万七千五百人が来場した。

写真はSGエキスポ94で、上は「デュアルスキー」、下は「未来都市体験ミステリー」をそれぞれ実際に使っているようす

ニチイ、新タイプの

AM施設を展開

マイカルクリエイトを設立

㈱ニチイ(本社大阪、小林敏峯社長)は十一月七日、ファミリー向けのAM施設「ダイナレックス」を展開することになり、このため子会社を九月十九日に設立していることを明らかにした。ニチイを核とするマイカルグループでは九五年三月に三重県桑名市で大型複合商業施設「マイカル桑名」をオープンする予定で、その中に「ダイナレックス」一号店を開設することになる。

新会社は㈱マイカルクリエイト(本社大阪、斎藤和幸社長＝ニチイ専務、資本金四億円)で、マイカルグループ六十二店で展開中のゲーム場「アルファ21」やカラオケ施設に加え、新たに「ダイナレックス」を展開していくことになったもの。「ダイナレックス」について、「従来の大型ゲーム場、遊園地、映画館などに見られる一過性の楽しさを得るためのアミューズメントを進化させたもので、単なる遊び場ではなく、家族のきずななど人と人との交流を大切にした参加・対話型のレジャー施設」と位置付けている。

「ダイナレックス」一号店は、「マイカル桑名」の三番街二階の約四千九百平方㍍を使って開設される。これは「愛と友情と冒険」をテーマにし、次の九つの施設から構成される。①子ども対象の「ディガーズマウンテン」、②幼児対象の「リトルディガーズ」、③チーム競技の「クリスタルメイズ」、④光線銃対戦の「レーザークエスト」、⑤ゲーム場「フューチャーゲート」、⑥DMS映像シミュレーター「ゼノンシアター」、⑦参加型撮影セット「スタジオ8」、⑧レストラン「サーカスサーカス」、⑨物販店「ダイナレックスストア」。

社員十三名を含めた百人が対応、初年度七十万人の利用、十五億円の売上げを見込んでいる。同社では九八年秋に北海道小樽市で予定される大型複合商業施設内にも、二号店開設を計画している。

なおマイカルクリエイトは、これまで㈱オートマックセールスが運営してきたゲーム場、㈱マイカルハミングバードのカラオケ施設など、マイカルグループのAM事業も集約したことになる。

「ダイナレックス」予想図から「ゼノンシアター」前

セガ社、開発大手と提携

カナダでも大型店展開

95年夏トロントにミニテーマパーク開設

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)は十月二十五日、カナダのレジャー開発会社、プレディアム・エンタテイメント社(本社トロント、ジョナサン・ハスマン社長)と提携、カナダでミニテーマパークなど大型ゲーム場を共同で展開していくことになった、と発表した。

それによるとセガ社とプレディアム社は九五年初めにも合弁会社を設立し、プレディアム社がロケーション開発部門を担当、セガ社がAM機器の導入と運営ノウハウを提供する。両社で五年間に数百億円を投資し、トロント、モントリオール、オタワ、バンクーバーなどの主要都市に少なくとも十五カ所開設する計画で、うち五店はミニテーマパークとなる予定。

具体的な計画としては九五年夏に一号店を、トロント郊外ミシサガ市にあるスクェアワン・ショッピングセンター隣接地に約四千六百平方㍍の規模で開設する。これにセガUSA社とプレディアム社がそれぞれ十億円ずつ負担、二十億円投資する。スクェアワンSCはカナダ最大の商業施設(敷地約十三万平方㍍)の中核施設で、年間二千五万人が訪れており、ミニテーマパークには年間二百万人の来客、二十億円の売上げが見込まれている。

なおプレディアム社はカナダ第二の銀行、カナダ・インペリアル・バンク・オブ・コマース、証券第三位のウッディ・ガンディ・キャピタル、飲料大手のコット社のジェラルド・ペンサー社長の三者が八九％を所有する開発会社で、九一年十二月に設立された。

特許・実用新案 出願公告・公開

(10月28日～11月14日)

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、(公告の場合の)出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

十一月二日＝「スロットマシン用の箱体」、川尻まゆみ(神奈川)、6-85809、1-327082。「磁石内蔵ダイス及びダイス指定出目出現装置」、富士電子工業㈱(千葉)、6-85818、1-70213。「ダイス遊技機のダイス姿勢制御装置」、同、6-85819、1-70212。「体感ゲーム機」、㈱エポック社(東京)、㈱キープランニング(東京)、6-85820、2-109714。「振幅可変カム」、同、6-85821、2-109715。「ビデオゲーム機」、㈱カプコン(大阪)、6-85822審、62-196789。「電子ゲーム装置」、カシオ計算機㈱(東京)、6-85823、60-133051。

十一月九日＝「遊技機の制御装置」、ユニバーサル販売㈱(東京)、6-87905、63-145355。

実用新案出願公告

十一月九日＝「対戦型ビンゴゲーム器」、高橋信(山梨)、6-42701、2-109243。「スロットマシンの絵柄帯紙」、エム・ケー電子㈱(東京)、6-42702、1-298559。「ゲーム機」、松下清(東京)、6-42715、63-48419。「テレビゲーム機の操作装置」、㈱タイトー(東京)、6-427116審、61-111133。「遊戯用塔型昇降乗物装置」、泉陽興業㈱(大阪)、6-427117、1-125261。

特許出願公開

十一月一日＝「ゲームカード及びカードゲーム機」、大日本印刷㈱(東京)、6-304292。「ルーレットゲーム装置」、カシオ計算機㈱(東京)、6-304294。「スロットマシン」、山佐㈱(岡山)、6-304295。同、6-304299。同、6-304300。「スロットマシン」、サミー工業㈱(東京)、6-304296。同、6-304297。同、6-304298。「業務用ビデオゲーム装置」、㈱ナムコ(東京)、6-304333。「ゲーム機用タイマ装置」、㈱ナイス(大阪)、6-304334。「映像式パチンコ機」、権藤吉広(兵庫)、6-304335。「サッカーシミュレーションマシン」、日本土地委託保証㈱(東京)、6-304336請。「可動テーブル装置」、㈱タイトー(東京)、6-304337。

十一月八日＝「スロットマシン用リール」、㈱イーグル(東京)、6-312042。「遊技機」、㈱三共(群馬)、6-312043。「娯楽用容積体の掲上機」、長田理(愛知)、6-312060。「ゲーム機管理システム」、㈱ホクエー(新潟)、6-312061請。「ゲームカートリッジ」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、6-312062。

実用新案出願公開

十一月一日＝「ビンゴ・ゲーム装置」、㈱イグレックス(東京)、6-77783。「コイン投入具」、㈱太陽自動機(東京)、6-77784請。「ゲーム機用支持旋回装置及び同装置用分割体」、㈱タカラ(東京)、6-77795。

栃木でAOU全国大会

警察庁への要望を説明

入江会長は風営問題で働きかける姿勢

(社)全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、事務局東京、入江昭造会長）は十一月十日、栃木・鬼怒川温泉のあさやホテルで第五回「全国大会」を開き、これにAOU会員協会のオペレーターら百七十七名が参加し親睦を図った。これに伴い恒例の「模範優良店」表彰が行なわれ、表彰百十二店のうち出席した三十一店に表彰状が贈られた。

全国大会は例年どおり会合、講演会、懇親会、翌日のレジャー（ゴルフコンペまたは観光）で構成された。

会合では入江会長が挨拶に立ち、「今後の活動の進め方として、風営法については対象機械や営業時間の緩和、景品提供機問題、法解釈の明確化など具体的事例を挙げて警察庁に働きかけていく。また三重県協に引き続き今年度は栃木、長野、広島の三県協で加入率一〇〇%に向け努力している。組織率を高めないと発言力も弱く、力も出せない」と述べた。

写真はＡＯＵ「全国大会」で、右上は入江昭造会長、左上は委員会報告をする橘正裕法務委員長、右は駒井徳造事業委員長、下は会合のようす

委員会の報告

続いて各委員会から報告があった。法務委員会（橘正裕委員長）は、警察庁から「九二年十二月にAOUが出した風営法に関する要望書に追加することはないか」との連絡があり、十月二十六日に警察庁に出向いて意見、要望を述べたとの報告があった。要望の内容は、「風営対象遊技機は射幸心をそそるものだけに限定する。ただしSCや遊園地などは現状のままとする。社会情勢に合わなくなってきている営業地域制限、営業時間規制の緩和。許可手続きの簡素化」などで、今後の方向性として、八号営業の許可制から届出制への移行、リデムプションの採用、カードシステムの見直しについても意見交換をしたとのこと。

研修委員会（大野圭一委員長）は、店舗管理者講習会や技術研修会、指導員養成講座を開催したことを報告した。

健全営業推進委員会（吉田勲委員長）は、優良店の表彰、健全営業啓蒙ポスターの作成などについて説明した。

広報委員会（平本将人委員長）は、来年三月にAMセミナーを開催する予定で、消費税問題などを含めテーマを現在検討中と報告した。

事業委員会（駒井徳造委員長）は、来年二月二十二―二十三日に開くAOUエキスポの概要を説明し、「出展社が少し減ると思われるので、実情に応じた準備を進めていきたい。実行委員は例年どおり東京都協が引き受ける」とした。

調査研究委員会（位田宗一委員長）は、各委員会活動を進める上での基本的データの収集、調査を行なうのが同委員会の目的であり、現在風営法および営業に関する問題点の収集などに取り組んでいると報告した。

講演会は、プロゴルファーの高橋五月氏が講師となり、ゴルフの面白さやスコアを伸ばす方法などについて、同氏の体験をもとにして説明、また出席者に実技指導も行ないながら約五十分間講演した。

懇親会には百八十名が参加した。次回の全国大会の開催地は愛媛・道後温泉と決まり、愛媛県協が準備を担当することになった。

AOUエキスポ95

出展募集を開始

12月15日が申し込み期限

AOUエキスポ95（二月二十二―二十三日、幕張メッセ）の実行委員会は十一月七日、出展募集を開始した。十二月十五日に締め切り、一月十三日の出展社説明会で展示小間配置を決める予定。

実行委員会によると、AOUエキスポ95は前回同様、幕張メッセの三ホール（二万四百平方ﾒｰﾄﾙ）を使用、二日目を有料（二千円）で一般に公開する。初日の夜は赤坂プリンスホテルで懇親会（一人一万五千円）が開かれる予定。

出展料はこれまで「関連業者賛助会員」の年会費、臨時会費と四段階の出展料を合計したものが実質的な料金となっていたが、今回は賛助会費と出展料の二本立てに統一した。この結果前回と同様、一小間の場合の実質上の出展料は十九万円となり、AMショーより割高となっている。

なお、前回からどの出展社も小間に仮設電話を設置することが義務付けられている（一台一万二千七百五十円）。

出品できるのは、業務用AM機器、関連商品などで、法令や自主規制に反しないものに限られている。前回の予定小間（千小間。実際は千二十六小間）と同じ千小間を予定しているが、景気後退により前回と比べ小間数は減少すると見られている。

遊園関係3協会共催

安全運営講習会

今年はよみうりランドで

遊園施設の運行管理者や運転者などを対象とした「平成六年度遊戯施設安全管理講習会」が十月十四日、東京・稲城市のよみうりランドで開かれ、百二十八名（うち女性約十名）が受講した。

これは(財)日本昇降機安全センター（香取俊作理事長）、全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）、日本遊園地協会（NAPA、白川公一理事長）の共催で毎年一回、東京または大阪で交互に開かれており、今回が十五回目となる。

遊園施設に関する講習会はこれとは別に、日本昇降機安全センターの単独主催「遊戯施設の運行管理者等講習会」が毎年春に行なわれている。二つの講習会は内容が重複する部分もあるが、基本的に三団体共催のほうは技術および実務面に力点を置き、安全センター主催のものは法令関係の説明が中心となっている。

NAPAの鈴木歳男事務局長の司会で進められ、主催者側からNAPA安全管理委員会の坂本洋一委員長が、「不況と消費低迷の時は売上げばかりが気になるが、われわれに一番大切なことは安全とサービスであることを忘れず、足元を見直してほしい」と述べた。またJAPEAの尾崎悦郎常務は、「毎年数件の事故が起きているが、慣れが気の緩みにつながることもある。安全が最大の目標であることを再確認したい」と語った。

来ひんとして建設省建築指導課の高宮茂隆係長は、「遊園施設もさまざまな形態のものが増えているので、技術の進歩などを考えながら建築基準法や管理基準を順次見直していく方向にある」と述べた。東京都建築指導部の金子敏夫課長は、「PL法の適用は遊戯施設にも及ぶので、日常業務が非常に重要になる。妥協を許さない姿勢での安全管理を望む」と語った。

講習会は安全センター企画技術部の河原四良部長が「遊戯施設の維持・運行の管理に関する規準」について、JAPEA発行「セーフティダイジェスト」や点検報告の手引き、管理マニュアルなどに基づき説明した。

続いて㈱東京ドームの沢田幹雄参与、高野明男参与が消防や防犯対策について、後楽園ゆうえんちの内山信雄部長が「トップスピンの運行管理」について、それぞれ講演した。

写真は「遊戯施設安全管理講習会」で、右上は建設省の高宮茂隆係長、左上は昇降機安全センターの河原四良部長、右はＪＡＰＥＡ安全対策委の望月政博副委員長、下は講習のようす

セガ社新作展

CG基板「モデル2」で

「バーチャファイター2」など新作揃う

セガ社新作展（大阪会場）にて、上は「ラリーチャンピオンシップ」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は十一月九日に本社、十四日に関西支店、十五日に九州支店でそれぞれプライベートショーを開き、CGポリゴン画面の格闘ゲーム機「バーチャファイター2」、ドライブゲーム機「ラリーチャンピオンシップ」などを展示した。

東京会場には九百人、大阪会場は四百人、九州会場は二百人の計千五百人のオペレーターら関係者が集まった。

「バーチャファイター2」（本号「話題のマシン」参照）は、CG基板「モデル2」(前作は「モデル1」）を使用し一段と高度化したCGポリゴン画像となっている。基板販売は行なわれず、プロジェクター方式の「DX」とミディ型「ニューアストロ」の二タイプでの販売となった。

いずれも「2」の専用キャビネットで、前作「1」のキャビネットとは出力など仕様が異なるため、そのまま基板交換はできない。同社では「DX」に限り改造キット販売を行なうが、これはキャビネットを同社が引き取り「2」用にリメイクしたものを、オペレーターが購入するという形をとっている。

「ラリーチャンピオンシップ」は「モデル2」によるCGドライブゲーム機で、キャビネットはプロジェクター方式の「デイトナUSA」DXタイプを使用。トヨタとフィアット社の協力を得た自動車「セリカGT4」(来年のモデル）と「ランチアデルタHF」のいずれかを選択。進行方向を指示する音声により運転し、ドリフト走行を楽しみタイムを競う。座席に振動が伝わる新機構を搭載。初級、中級、上級コースを最初に選択するが、発表会では中級コースが未完成ながら参考出品となった。来年二月発売をめどに開発が進められている。

また東京会場のみ、HMDを装着してプレイするVRシューティングゲーム機「テックウォー」が参考に展示された。

このほか「バーチャコップ」の29インチ「アップライト」タイプ（本号「話題のマシン」参照）、またプライズゲーム機「ドリームキッチン」「ドラえもんビンゴビンゴ」「がんばれタマ！三丁目大運動会」を、いずれも完成品として展示した。

同社通信カラオケシステム「プロローグ21」と、選曲本の代わりにタッチキーと液晶画面によるハンディタイプの電子早見器「ソングナビゲーター」も紹介した。

渋川商店創業者

渋川秀夫氏死去

屋上ロケ先駆者のひとり

渋川　秀夫氏

渋川　秀夫氏（しぶかわ・ひでお＝㈱渋川商店会長）　十月二十八日午後七時二十二分、肺気腫のため奈良県生駒市内の田口病院で死去、七十四歳。和歌山県出身。自宅は奈良市帝塚山三丁目十一の十九。告別式は社葬で、社葬は十一月十日午後一時から大阪市天王寺区の四天王寺・本坊で行なわれた。喪主は長男隆昭（たかあき）同社社長。葬儀委員長は吉田広持氏。

百貨店屋上ロケ運営のパイオニアのひとり。五七年十月、高島屋大阪店（難波）屋上にプレイランドを開設したのが始め。六一年七月に南海会館ビル屋上ロケ、七六年七月に南海和歌山ビル三階ロケなど開設。また六六年にはみさき公園内に遊園施設を設置した。

渋川商店は四六（昭和二十一）年創業。七一年に法人成りしており、秀夫氏が創業社長だが、九二年五月に会長に退き、隆昭氏が社長となっている。

任天堂が新システム

赤色の立体画像

「バーチャルボーイ」来春発売

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は十一月十四日、発光ダイオード(LED）とミラーを使った立体画像システムの携帯用ゲーム機「バーチャルボーイ」を開発、九五年四月に発売すると発表した。十五日から開催された初心会展で、この実物が披露された。

「バーチャルボーイ」は、32ビットのRISC型CPUを内蔵する小型ゲーム機で、ディスプレイに大きな特徴がある。これは赤色のLEDとミラーを組み合わせスキャン方式で画像を作成、左右両目用に二個セットにして立体映像として楽しむもの。ブラウン管や液晶などTVモニター系と異なり、暗闇を背景とした赤色の線描写で独特の映像表現を実現し、これを「バーチャル・ユートピア・エクスピアリアンス」（仮想夢幻境感）と呼んでいる。

これは米国のリフレクション・テクノロジー社（RTI、本社マサチューセッツ州、アラン・ベッカー社長）が、LEDを利用して立体映像を作り出すという「バーチャルディスプレイ」技術を開発。九二年にその独占的使用権を任天堂が得て、「バーチャルボーイ」として製品化したもの。このため任天堂はRTIに出資するなど資本提携していることも明らかにした。

ゲーム自体はROMカートリッジ方式で、操作パッドを操作しながらのぞき込み、立体音響とともに立体映像のゲームを楽しめる。当面のゲームソフトはいずれも仮称で、「スーパースペース・ピンボール」、「テレロボクサー」、「マリオブラザーズVB」の三作。独特の操作パッドに収められた単三電池六個で約七時間プレイできる。

本体は操作パッドとセットで一万九千八百円。ゲームソフトは五—六千円。同時に三作発売する予定。交流電源用アダプターなどは別売。同社では初年度本体は三百万台、ソフトは千四百万個出荷する予定。

「バーチャルボーイ」本体と操作パッド

ナムコ新作展

低価格CG基板「鉄拳」

ほか「サイバーコマンド」などを披露

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、十一月二十一日に大阪・天満橋の大阪マーチャンダイズマート（OMM）で、二十四日に東京・平和島の東京流通センター（TRC）でそれぞれプライベートショーを開き、CGポリゴンによるTVゲーム機「鉄拳」と「サイバーコマンド」ほか新アーケードゲーム機などを発表した。

大阪会場に約四百人、東京会場には六百人の計約千人のオペレーターら関係業者が集まった。

「鉄拳」は、ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）との共同開発による業務用CG基板「システム11」の第一弾ソフト。AMショーでは四割の完成度で参考出品されたが、ほぼ完成させて発表したもの。CGポリゴンゲームでは初の基板販売となる（本号「話題のマシン」参照）。

「サイバーコマンド」はCG基板「システム22」を使用し、同社「サイバースレッド」を大幅にグレードアップしたもので、敵を探し出して撃破するゲーム。大画面プロジェクター方式による「DX」（本号「話題のマシン」参照）とアップライト型に座席を設けた「SD」（価格百二十三万円で十二月中旬発売予定）の二つのタイプがある。

「エースドライバー」の「SD」も展示した（本号「話題のマシン」参照）。

アーケードゲーム機は、同社モグラ叩き〝パニック〟シリーズの新作「たこいかパニック」を披露。これは赤いタコと白いイカが表裏一体となった頭が、穴から直接または回転しながら飛び出すのをハンマーで叩いていくが、「イカ」か「タコ」と言う音声に従って叩かないと減点になるという趣向を加えたもので、一月中旬発売予定。

またゴジラの尾をボタンで回転させ、襲ってくるキングギドラの顔をタイミングよく叩き、一定数以上叩くと景品が払い出される「激突!!ゴジラVSキングギドラ」を発表した。十二月中旬発売予定。

メダルゲーム機は、八人用「スパイラルフォール」を完成品として展示した。十二月上旬発売予定。

このほか走行式「ドリフトキング」の新デザインをビデオで紹介した。

写真はナムコ新作展にて、上は東京会場のようす

大阪会場で（左から）カプコンの下條磨登夫部長、テクモの岩崎知章部長、フウキの高橋靖和社長、ナムコの猿川昭義常務

カプコンが出資する

セレッソが優勝

念願のJリーグ入り決定

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）などの出資により昨年十二月に誕生したプロサッカーチームのセレッソ大阪が、今年の準会員リーグ戦JFL（ジャパン・フットボール・リーグ）で初優勝し、十一月十五日にJリーグへの昇格が決まった。

セレッソ大阪は四―十月に展開された十六チームによるJFL戦で二十六勝四敗、リーグトップの合計八十五得点で優勝。JFL二位以内というJリーグへの昇格条件をクリアし、十五日のJリーグ臨時理事会で昇格が承認された。

本拠地は大阪市内の長居第二陸上競技場だが、九六年からはJリーグ最大規模となる五万人収容の新競技場に移る。

カプコンでは、「〝フォア・ザ・トップ・オブ・ドリーム〟というチームスローガンに沿って、今後もゲームとサッカーを通じて夢の頂へと向かいさらに躍進を続けていきたい」としている。

なお来年のJリーグ戦（三月開幕）は、セレッソ大阪とともに昇格したJFL二位の柏レイソル（本拠地千葉県柏市）を加えた十四チーム編成となる。

エミリオ監督を胴上げするセレッソ大阪のメンバー

新潟県協、通常総会

新会長に桜井氏

任期満了に基づく改選で

新潟県アミューズメント施設営業者協会（事務局新潟市、石川忠太会長、会員二十七社）は十月二十六日、新潟市内の第一ホテルで第十五回通常総会を開き、役員改選で新会長に桜井偉久男氏（㈲プレイランド）を選任、予決算案などを承認した。

同総会には十八社が出席。石川会長は「マンネリ化を防ぎ人心を一新するための役員改選を行なう」と挨拶。

役員改選の結果、新理事に吉田典夫氏（㈲富国マシン）、西沢一衛氏（㈲セイワ）、平山昭治氏（㈲デイライト）が選任されたほか八名が再任となった。理事の互選で桜井氏が新会長に就任し、副会長は次回理事会で選任することになった。事務局は新会長会社内に移転した。

新潟県協事務局＝新潟県長岡市土合二十三の十五、㈲プレイランド内、☎（〇二五八）三二―八〇六一。

来ひんとして県警防犯課の松永洸係長は、八号店（九月末現在百八十四店）および補導の状況などについて説明し、一層の健全営業を求めた。

桜井偉久男会長

新潟県協・第15回通常総会（10月26日）のようす

AMショー実行委

反省事項まとめ

小間配置、入場制限など

第32回AMショーの実行委員会は十月二十一日、箱根の天城園で第八回会合を開き、ショーの問題点や反省事項をまとめた。

小間位置については決定方法の再検討が必要とされ、とくに来場者の流れをスムーズにするため大きな小間を前面に配置しないよう今後考慮することを確認した。

一般公開日の入場制限について、外国の業者が入れず苦情があったなど報告があり、外国人への配慮も今後必要とされた。

このほか身体障害者への対応、出展社の各種提出書類の締め切り日以後の変更、他の小間に迷惑を及ぼすようなイベントの開催などの問題について意見が出された。

ショーの収益は、小間収入が前回より千四百万円減少したが、一般入場が増えたので、前回より約三〇％減収にとどまるだろうとの報告があった。

なお海外からの国別来場者数は台湾が最も多く三百四十二名、次いで韓国百二十二名、以下六十名以下だが、〝不明〟が百十五名もある。

テクノスジャパンが

販売会社を合併

同じ本社で実質変更なし

㈱テクノスジャパン（本社東京、瀧邦夫社長）は、このほど、販売子会社のテクノスジャパン販売㈱（同）を十一月一日付で吸収合併したと発表した。

テクノスジャパンは八一年設立の業務用TVゲーム開発メーカーで、八六年以降は家庭用ゲームソフトに参入。今秋「ネオジオ」用ソフト開発にも参入を発表した。

テクノスジャパン販売は、八五年に営業部門を分離独立させたもの。

バンプレスト

香港子会社設立

主に景品の生産を管理

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）は十月、香港子会社としてバンプレスト香港有限公司（本社香港）を設立したことを、このほど明らかにした。

香港子会社は、クレーン機用ぬいぐるみなどの景品を中国・広東省やスリランカで生産しており、これらの生産管理を行なうのが主な業務となっている。また東南アジア地区でのAM機の販売、米欧市場への景品類販売も行なう。

香港子会社の社長は杉浦社長が兼任、飯田和美氏が常勤役員として駐在している。

入園者すでに3百万人以上

スペイン村

㈱志摩スペイン村（本社三重県志摩郡磯部町、谷原武夫社長）は四月二十二日にオープンした志摩スペイン村のテーマパーク「パルケエスパーニャ」の入園者が十一月五日に三百万人を超えたことを明らかにした。

三百万人目は三重県津市から来た主婦、奥田育代さん（三〇）。夫婦での来園だった。同社では初年度入園者を、当初三百万人と予想していたが、十一月十七日にこれを一・五倍の四百五十万人に上方修正した。

ゲーム音楽CD

SNKの新作で

ポニーキャニオンから

SNKのネオジオ「真サムライスピリッツ」のゲーム音楽が、ポニーキャニオンのサイトロンレーベルで十一月二日発売となった。

オリジナル曲とともにボイスやSEなど、同ゲームで使われている音をすべて収録。解説書、楽譜付きの〝1500シリーズ〟で価格千五百円。

なおSNKのゲーム音楽CD、ビデオ、LDの購入者に特製テレカやキャラクターカードをプレゼントする〝ネオジオフェア〟も開催中。

ビルドアップにセガ社資本参加

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）はこのほど、企画制作会社の㈱ビルドアップ（本社東京、岡部淳也社長）に資本参加、子会社にしたことを明らかにした。セガ社では開発部門で造形、映像の開発強化に役立てるとしている。

ビルドアップは八九年二月設立。恐竜ロボット「ガオス」などAMロボット制作、CGや実写によるAM映像ソフト、CM映像を手がけており、九三年二月期の売上高は約五億円。

セガ社は、ビルドアップに第三者割当て増資の形で五千万円出資（増資後資本金一億円）、五〇％を取得したことになる。これに伴いセガ社からビルドアップの非常勤取締役として、鈴木久司常務と家庭用開発部門の清水順一氏を派遣した。

営業所開設

SNK・豊川営業所＝愛知県豊川市赤代町三の六十二、☎（〇五三三八）六―七七二七、脇本徹所長。

事務所移転

㈱ケイアート＝札幌市北区北二十九条西五丁目一番十の千一、☎（〇一一）七五六―一一七〇、才田啓一社長。

システムスリー＝名古屋市西区浄心二丁目九番二十四号、第二鈴木ビル、☎（〇五二）五二三―四四三二、江川忍社長。

論潮

登録制の検討

日本で一般公開を進めたのはAOUエキスポが先で、AMショーは後になって採用したわけだが、なぜ一般公開とするのかという理由はいぜん示されないままである。一方、これらを見習ったと思われる台湾のショーなどを別として、米欧その他世界中のショーはすべて業者だけのトレードショーを貫いてきており、一般公開されていない。この違いについて、主催団体であるJAMMAやAOUはどう説明するのか。

AMショーとAOUエキスポが同じような内容の催しだとしたら、別の省庁が主管するふたつの公益法人が同じ事業を便宜上使い分けて行なうという矛盾に至ることになるが、似たような内容の展示会と一応考えてみて、もう一度、なぜ一般公開しなければならないかが問われるわけだ。

業界内のメーカー、ディストリビューター、オペレーター、関連業者、報道関係者など、トレードショーとして予想される業者だけに来場を制限することで、業者向けの展示会として目的を達成することが重要と思われるからである。もちろん、これから業界に参入するかも知れないという、業界からの来場も対象に加えてもよい。しかし、「一日遊べる」という一般のプレイヤーまで入場させるのは、トレードショーの価値を下げてしまうどころか、展示会の趣旨を損なうことになる。

もうひとつ。招待券方式を廃止し、米欧並みの登録（レジストレーション）方式を導入することにより、入場者に関するデータ分析を確立すべきである。招待券を持っているかどうかだけで、入場できるかどうかを決定するのではなく、登録できる人かどうかで判断するのが正しいトレードショーのありかただと考えるからである。これにより経費はかかるが、メリットも多くなるはずだ。

入場料を払った一般プレイヤーに、無料で遊ばせてやりたいというならば、自分のロケーションで好きなように実施すればよいわけで、それは展示会の趣旨と関係がない。

総目録　No.86

本誌「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で⒜明らかなコピー機や⒝とばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❹乗物機、❺その他に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部前回からの繰り越し）

アタック・オブ・ザ・ゾルギア
同社「ギャラクシアン３・シアター６」の第２弾ソフト。ＣＧ画像のシューティングゲーム。改造キット販売でＯＰ価格198万円。　【ナムコ】No.478

グレートスラッガーズ　94
ＴＶ野球ゲームでシリーズ２作目。打者の表情を表示したり、１人プレイのゲームモードが増えた。基板販売のみでＯＰ価格15万８千円　【ナムコ】No.478

デモリションマン
同名映画をテーマにした米国ウィリアムズ社製フリッパー。銃形式フリッパーボタン、動くミニカーやクレーンなどに特徴。定価72万円。【タイトー】No.478

スポーツフィッシング
ＬＤによる実写映像を見ながら本物の釣りざおやリールを操作する魚釣りシミュレーションゲーム。難易度は３段階。定価243万７千５百円。【セガ社】No.479

デザートタンク
ＣＧ基板「モデル２」使用のＴＶタンク戦ゲーム機。キャノン砲発射時にハンドルが振動。視点を３段階に切替え可能。定価235万円。　【セガ社】No.479

ソニックウィングス　2
〝ネオジオＭＶＳ〟用ソフト。「ソニックウィングス」の続編で、横画面縦スクロールになった。カセット定価５万８千円。【ビデオシステム／ＳＮＫ】No.478

痛快GANGAN行進曲
〝ネオジオＭＶＳ〟用ソフト。奥行きのある画面構成の格闘ゲーム。骨折シーンや派手な演出などが特徴。カセット定価６万８千円。【ＡＤＫ／ＳＮＫ】No.478

大江戸ファイト
システム〝ＡＸ〟第１弾のＴＶ対戦格闘ゲーム。背景やキャラクターに実写撮り込み画像を採用。基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。【金子製作所】No.478

ぷにっきいず
〝ＣＰシステム〟の第28弾で落下物組合わせ型のＴＶ対戦パズルゲーム。連鎖消しも可能。ＯＰ価格９万８千円。【コンパイル／カプコン】No.478

ザ・Ｊリーグ1994
Ｊリーグの許諾を得ているＴＶサッカーゲーム。選手キャラクターに撮り込み画像採用。ゲームはポイント制。基板ＯＰ価格19万７千５百円。【セガ社】No.480

天鱗の書・死嘩護
〝ネオジオＭＶＳ〟用ソフトのＴＶ対戦格闘ゲーム。宝玉をめぐって８人の格闘家が戦う。強力な超必殺技もある。価格未定。【ビスコ】No.480

ザ・キング・オブ・ファイターズ 94
〝ネオジオＭＶＳ〟用ソフト。３人のキャラクターで構成されたチーム同士が勝敗を争うＴＶ対戦格闘ゲーム。カセット定価６万８千円。　【ＳＮＫ】No.480

機動戦士ガンダム・ＥＸレビュー
ＴＶアニメ「機動戦士ガンダム」のキャラクターを採用したＴＶ格闘ゲームの前作をバージョンアップ。基板ＯＰ価格17万８千円。　【バンプレスト】No.479

グレイト1000マイルラリー
システム〝ＡＸ〟第２弾のクラシックカーレースゲーム。画面は４方向へスクロール。実車の撮り込み画像で12ステージ構成。価格未定。【金子製作所】No.479

古今東西・干支物語
ネコと十二支の対決をテーマにした落下物組合わせ型のＴＶ対戦パズルゲーム。全部で12ステージ構成。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【ビスコ】No.479

ぷよぷよ通
落下物組合わせ型のＴＶ対戦パズルゲームである前作をバージョンアップ。全部で32ステージ構成。基板販売のみで定価17万円。【コンパイル／セガ社】No.482

バーチャコップ（Ｐタイプ）
ＣＧ基板「モデル２」使用の２人用ＴＶガンゲーム機。内容はＤＸタイプと同じ。20インチモニターと拡大鏡を併用。定価152万５千円。　【セガ社】No.482

バーチャコップ（ＤＸ）
ＣＧ基板「モデル２」使用の２人用ＴＶガンゲーム機。弾の当たった個所により敵の倒れ方が異なるのが特徴。50インチ画面で定価200万円。【セガ社】No.482

ハイパーティーショット
実写撮り込み画像採用のＴＶゴルフゲーム。カードを引いてプレイを有利にするアイテムを得られるのが特徴。基板価格は非公開。【ビデオシステム】No.480

カイザーナックル
〝Ｆ３パッケージシステム〟第１弾ソフトで、ＴＶ対戦格闘ゲーム。基板とカートリッジのセット販売でＯＰ価格15万６千円。【タイトー】No.480

ラピッドヒーロー
縦スクロール画面のＴＶシューティングゲーム。武器は２種類。全部で８ステージ構成。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【ＮＭＫ／メディア商事】No.480

話題のマシン

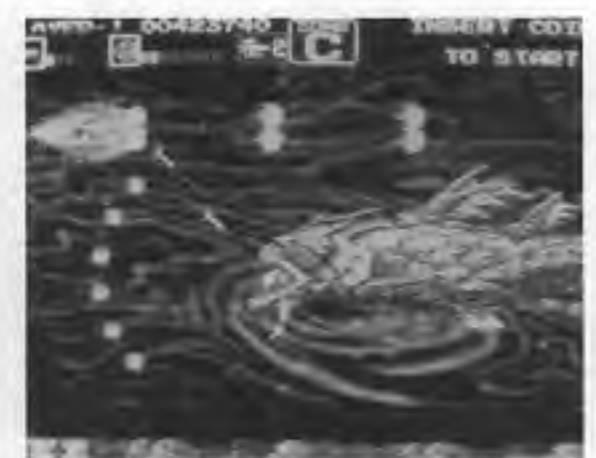
（第478号～第482号）

スーパーマッスルボマー
同社ＴＶプロレスゲーム「マッスルボマー」の続編で、内容は３本勝負の格闘ゲームになった。〝ＣＰシステムII〟でＯＰ価格17万９千円。【カプコン】No.482

ドリームサッカー　94
ラフプレイも可能なＴＶサッカーゲーム。全部で８チーム。フォーメーションは４種類から選択。基板ＯＰ価格15万８千円。【データイースト】No.482

Ｊリーグサッカー・Ｖシュート
Ｊリーグの許諾を得ているＴＶサッカーゲーム。通信機能で４人（１チーム２人）までプレイ可能。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。　【ナムコ】No.482

リアルパンチャー
同社パンチングマシン「ソニックブラストマン」タイプ。プレイヤーの顔を撮影し画面の敵に当てはめる機能が付いた。定価122万５千円。【タイトー】No.478

豪血寺一族　2
ＴＶ対戦格闘ゲームで前作のバージョンアップ版。キャラクターは13人に増え、強力な〝一発奥義〟を追加。基板ＯＰ価格17万８千円。　【アトラス】No.482

ダライアス外伝
「Ｆ３パッケージシステム」第２弾ソフト。横スクロールシューティング「ダライアス」の続編。カートリッジＯＰ価格５万８千円。　【タイトー】No.482

チェイスボンバーズ
２人用ＴＶカーレースゲーム機。ゲーム中に得たアイテムで他車を妨害できるのが特徴。選べる車は５種類。定価162万５千円。【タイトー】No.482

オペレーションウルフ　3
２人用ＴＶガンゲーム機で「オペレーション」シリーズの３作目。全部で６ステージ構成。25インチモニター使用でＯＰ価格78万円。　【タイトー】No.482

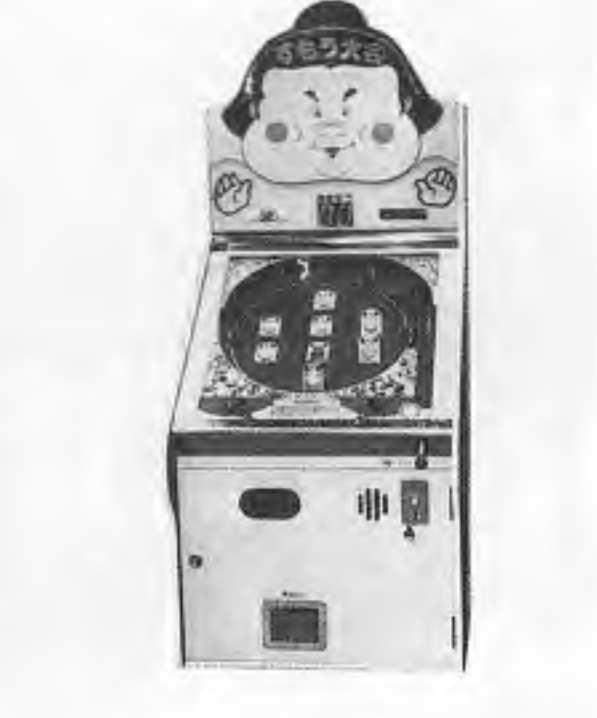
クイズ・アンド・ドラゴンズ
ファンタジーＲＰＧの世界を舞台にしたＴＶクイズゲーム。２人同時プレイも可能。〝ＣＰシステム〟で基板ＯＰ価格12万８千円。　【カプコン】No.482

三丁目のタマ・わくわくタマ&フレンズ
14インチモニターでアニメが見れる定置型乗物機。ボタンや乗客の声に反応して画面の〝タマ〟がアクションを起こす。定価106万２千５百円。【セガ社】No.480

三丁目のタマ・タマいれ大会
ボールを発射して〝タマ〟の持っているカゴに入れていく２人用プライズゲーム機。一定得点以上で景品を払い出す。定価49万７千５百円。【セガ社】No.480

ハットトリッカーＰＫ・パート２
ペダルを踏んでボールを弾き、ゴールに入れるアーケードゲーム機。３ゴールすると景品払い出しかリプレイを選択可。ＯＰ価格97万５千円。【宝娯楽】No.479

ワンダーショット
大型の景品カプセルを打ち出し、中央のポケットに入れるプライズゲーム機。カプセルは専用キーで開ける。ＯＰ価格98万８千円。　【トーワジャパン】No.479

ジャンケンおっとっと
〝カブキマン〟人形とボタンでじゃんけんをし、勝てばハンマーで人形を叩くというアーケードゲーム機。ＯＰ価格72万円。【アイマックス】No.479

すもう大会
スマートボールタイプのプライズゲーム機。相撲の土俵を模した盤面上にある横綱のイラスト版を倒すと景品を払い出す。ＯＰ価格46万円。　【友栄】No.478

総目録索引

スーパーマリオワールド・ポップコーン
ポップコーンの自動販売機。味は３種類。キャビネット右側のルーレットで当たりが出るとラムネ菓子も払い出す。ＯＰ価格135万円。【バンプレスト】No.480

ラブラブシミュレーション
ビデオカメラで撮り込んだ客の顔を他の画像と合成しプリントアウトするという合成写真作成装置。定価490万円。　【九娯貿易】No.473

いけいけシリーズ・ウルトラマン
カプセル自販機付きの定置型乗物機。「ウルトラマン」をデザイン。前後にローリング。１人乗りでＯＰ価格29万８千円。　【バンプレスト】No.479

ゴジラ上陸
ボール投げのアーケードゲーム機。盤面上部の都市へ進行する３匹の怪獣を一定タイム阻止すると景品を払い出す。ＯＰ価格135万円。【バンプレスト】No.480

ヨーロッパAM通信

ベルフルーツ社 TVソフト披露

英国ALプレビュー、景気打開を模索

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】英国の遊技機業界は販売、収益ともに改善が必要となっているが、改善は外国からよりむしろ国内で生まれており、秋の展示会「ALプレビュー95」（十月十二—十三日、ロンドン）で明らかとなった。

出品されたAMゲーム機の多くは、九月に開かれたJAMMAショーやAMOAエキスポで披露されているが、それらとは別に英国製の新ゲームが披露された。つまりベルフルーツ社のTVゲーム「ライズ・オブ・ザ・ロボット」、サウンドレジャー社の景品ゲーム機「スパイダ・ストライカ」が披露され、注目されたのである。英国の業界にとってカンフル剤となるこれらのゲーム機は、来年一月のATEI95を盛り上げることになった。

これら以外にも、例えばイタリアのSBマシン社が紹介した定置型乗物機「サンタクロースとトナカイ」は、キディライドの設置運営に関心を持つ人びとから大いに注目された。

もちろんヨーロッパで初めて紹介された日米の製品、例えばナムコのTVガンゲーム機「ポイントブランク」（ガンバレット）、ミッドウェー社の「キラー・インスティンクト」などは、このショーでも人気を集めた。フランスのアミューズエキスポではもっと多くのTVゲーム機、フリッパーが披露されたが、ALプレビューではそれほど多く出品されないままとなっている。

ALプレビュー95には前回とほぼ同じ約四十社が出展したが、来場者は約二千人と減少した。初日はまあまあ混み合ったが、二日目は閑散としていた。来場者のほとんどは国内の業者だった。なおこの展示会はもともとATEIを控えての内見会（プレビュー）として発足。そのため翌年の年号が付されたままで、AM機とギャンブル機を合わせた総合展示会として発達してきている。

上の写真はベルフルーツ社「ライズ・オブ・ザ・ロボット」とジョンソン氏。左は乗物機「サンタクロースとトナカイ」

新型クレーン機

AWP機の有力メーカーのひとつ、ベルフルーツ社は二年前、TVゲーム機市場への参入を決め、開発に必要な投資を行なった。この計画は九〇%達成されており、その成果「ライズ・オブ・ザ・ロボット」が、ALプレビュー95の会場となったハマースミスのノボテルホテルのスイートルームで披露された。

ショーでの正式出品は九五年一月のATEIになるが、同社の販売部長ポール・ジョンソン氏は、「当社のマルチメディア開発部門によるもので、音響、ゲームプレイ、グラフィックが自慢できる」と語っている。

「ライズ・オブ・ザ・ロボット」はプレイヤーがサイボーグを操作し、架空の会社に侵入し敵キャラのスーパーバイザーを打ち負かす、というゲーム内容。ゲーム音楽はクィーンのギター演奏者だったブライアン・メイが担当している。

サウンドレジャー社の「スパイダ・ストライカ」は、AMOAエキスポ94ではTWI/アタリゲームズ社の小間で紹介された六人用クレーンゲーム機で、メーカーは〝究極のプライズベンダー〟と呼んでいる。これはプレイヤーがクモを操り、ボタン操作することで、大小さまざまな景品を獲得することができるもの。

ALプレビュー95の主な出品機は以上のほか、次のとおりとなる。

デイスレジャー社は、TWI/アタリゲームズ社「プライマルレイジ」、ミッドウェー社「クルージンUSA」コックピット、座席付きアッププライト、セガ社「デザートタンク」、「バーチャコップ」、フリッパーではミッドウェー社「コルヴェット」、ウィリアムズ社「ロードショー」などを紹介した。

ブレントレジャー社はナムコ「ポイントブランク」（ガンバレット）、「リッジレーサー2」のほか、ノベリティゲーム「クラックショット」、プリミア社フリッパー「レスキュー911」など。

エレクトロコイン社はデータイーストUSA社による「タトー・アサッシン」、タイトー「オペレーションウルフ3」、「リアルパンチャー」、コナミ「レーシングフォース」、データイーストのフリッパー「マーヴェリック」など出品した。

英国コナミ社は、「サッカースーパースターズ」を出品、エレクトロコイン社からこのゲーム機を発売することを明らかにした。

DMD社はプリミア社フリッパー「フレディ」を出品。同社は最近プリミア社の代理店になったとのこと。

このほかAWP機などさまざまなギャンブル機が各社から出品された。

左側上の写真は英国コナミ社の小間で（左から）スチーブ・ビーラム氏、別府宏一郎氏、スーザンさん、井端義人氏。下の写真はサウンドレジャー社の「スパイダ・ストライカ」を背にしたクリーブ・バーゾール氏（右端）、アラン・ベック氏（3人目）と取引先

イタリアENADA

射幸遊技導入図る SAPARが提案

TV機とフリッパーがAM機の主役

イタリアの展示会、ENADA94（十月十三—十六日、ローマ）は、政治的な不安定を背景に見通しが不透明な状況を示すものとなった。政治の不安定はAMゲーム業界だけでなく、あらゆる産業を揺さぶりつつある。

業者団体であるSAPARはENADA94の期間中の十月十五日、射幸遊技の合法化という新提案を発表した。この国はフランスと同様、AWP機などの射幸遊技が認められておらず、もっぱらAMゲーム機と乗物機を中心としてやってきた。

もし射幸遊技が合法化されるなら、長年の低成長から飛躍的な発展を遂げるかも知れない、という期待があるからだ。しかし見通しは決して明らかではない。

SAPARの書記長、モーリジオ・マネッシ氏によると、SAPARの提案は景品交換用のチケット、再ゲーム、払い戻しなどに相当する最高三十枚のトークンを払い出すことを求めている、とのこと。もうひとつの業者団体、SINDAUTも同様の提案をしており、両者が協力することが望ましいという点で意見が一致している。早い機会に議会でこの提案が議論されることが望まれているが、財政その他の重要議案があるため審議は遅れそうだ。

イタリアにはTVゲーム機が三十万台、フリッパーが五万台、ジュークボックスが一万台、プールテーブルなどが九万台あり、計四十五万台がオペレートされているが、新提案が認められるなら十万のロケーションに各二台新タイプの遊技機を設置できることになる。

ゼネストの影響

ENADA94を訪れるため十月十四日にローマに到着した人びとは、空港でのゼネストに直面するという不運に見舞われた——と語った。これは政府に対する反対運動として行なわれているもので、その後もローマの中心街でデモなどが行なわれており、騒然とした。

ENADA94はこういう環境の中で開催されたわけであるが、約九十社（代理出展含む）が三千五百平方㍍の展示場に出展。これまでの最大規模となった。来場者数は、ゼネストのため来れなかったという例もあったが、昨年よりはやや多かった（三日目の一般公開千六百人を含め、計二千五百人）。

イタリアではいつもそ

エルマック社の小間でチジアーノ・トレデセ氏のパンチングポーズ

うであるが、同じ製品がいくつものディストリビューターの小間に展示されるという例が多く、今回もそうなった。TVゲーム機については、ミッドウェー社「クルージンUSA」が、あちこちの小間で紹介された。

主な出展社のうちゼネラルゲームズ/インタービデオ社は、SNK「ネオジオ」システムの代理店として三年目に入り、イタリアだけでなく欧州各国に進出しつつある。同社はこのショーで「キング・オブ・ファイターズ94」などを紹介した。

エルマック社はミッドウェー社「クルージンUSA」、タイトー「オペレーションウルフ3」、セガ社「アウトランナーズ」、ナムコ「ファイナルラップR」、ジャレコ「F1スーパーバトル」のほか、オミクロン社の競馬ゲーム「ブリーダークラウン」を出品した。

ナムコのディストリビューターであるシペム社は、「ポイントブランク」（ガンバレット）や「リッジレーサー2」、「ファイナルラップR」、「ナムコフットボール」などと、競馬ゲーム「インターナショナルトート」を紹介した。

古くから知られるエレットロノロ社は、ナムコ「リッジレーサー2」、セガ社「デイトナUSA」、カプコン「ダークストーカーズ」（ヴァンパイア）、「ダンジョンズ&ドラゴンズ」、「エイリアンVSプレデター」など出品した。なおカプコン・ヨーロッパ社も出展しており、今回のショーでエレットロノロ社がカプコン基板を展開するのを支援した。

テクノプレイ社は、TWI/アタリゲームズ社「ティーメック」、「プライマルレイジ」、ALG社「ドラッグウォーズ」などLD/CDガンゲーム機、セガ社「バーチャコップ」、「デザートタンク」、「ウィングウォー」、「デイトナUSA」など紹介。このところ力を付けてきている。

インターイタリア・ジオッチ社は、アイレム/データイースト「ドリームサッカー94」を出品。なお同社はまたポップコーン自販機「ホットフレッシュ・ハリウッド」も出品した。

ドイツのノバ・アパラート社はミッドウェー社「クルージンUSA」、「リボリューションX」、そしてPC基板「ストーンボール」を紹介した。

プロフェッショナルゲームズ社は、モーターバイクのシミュレーションTVゲーム機「モトス」を出品した。

左側上の写真はシペム社の小間でマッフィオド氏（右）とブレントレジャー社のリズさん。下の写真はインターイタリア社のポップコーン自販機とジェナーノ・デマリノ氏（左端）ら

フリッパー人気

フリッパーは新品、中古品ともイタリアでは良く売れるとされている。ノバ社はミッドウェー社「コルヴェット」、ウィリアムズ社「フリントストーンズ」を紹介。エレットロノロ社はプリミア社「フレディ」を出品した。またテクノプレイ社はデータイーストの「マーヴェリック・ザ・ムービー」を披露。オートマチックゲームズ・ロドルフ社も「フリントストーンズ」、ロベルト・スポース社も「フレディ」を展示した。

ユーロパゲームズ社は新旧さまざまなフリッパーを並べた。マスターゲームズ社はフリッパーを持ち上げるリフト、「ゴールデンアップ」を展示した。

TVゲーム機のキャビネットについては、低価格が売りもののさまざまなキャビネットメーカーがある。またハンタレックス、インタービデオのようなTVモニターのメーカーも出展している。

プールテーブルやジュークボックスも、数社から出品された。

(Martin Dempsey)

プロフェッショナルゲームズ社による「モトス」展示のようす

The Future Is Now
SNK

真 SAMURAI SPIRITS™
真サムライスピリッツ
©SNK 1994
覇王丸地獄変

ネオジオ満員御礼、侍魂第二弾「真サムライスピリッツ」益々大好評!

新登場!!

ご存じ侍日本大活劇、再び参上。

剣の道に終わりなし。
覇王丸が、右京が、十兵衛が、
再び修羅の道をゆく。
腕立つ輩も新登場。
お待ちかね侍日本大活劇第二幕、
今度は何処で、ひと暴れ?

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
本　　社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

ネオジオゲームもJAMMAゲームもネオ50なら鮮明大画面!

人気ネオジオゲームを2種類搭載OK、大画面&高画質で/内蔵コネクターの切り替えでJAMMA規格ゲーム基板も搭載可能/明るい場所でも鮮明な50インチ大画面と高音質スピーカー。さらに充実機能も満載した ネオ50が、新たな快適プレイと高収益を実現します。

MULTI VIDEO SYSTEM NEO-FIFTY

●50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備/JAMMA基板搭載可能●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:200W●総重量:300kg●外形寸法(㎜):幅1,146×奥行2,200〜3,200(調節可能)×全高1,900 ※本機は電気用品取締法対象外品です。

新たな定番!SNKオリジナル・ゲームマシン!!

NEO29
ネオジオ4本用筐体
●29インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:108kg●外形寸法(㎜):幅715×奥行958×全高1,440

NEO CANDY29
JAMMA仕様筐体
●29インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:108kg●外形寸法(㎜):幅715×奥行958×全高1,560

NEO CANDY25
JAMMA仕様筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:89kg●外形寸法(㎜):幅630×奥行850×全高1,488

NEO25
ネオジオ4本用筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:89kg●外形寸法(㎜):幅630×奥行850×全高1,368

NEO19
ネオジオ4本用筐体
●19インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:100W●本体重量:60kg●外形寸法(㎜):幅520×奥行646×全高1,340※キャスター付きアップライト台(オプション)取り付け時は、全高1490㎜

視線をキャッチ!楽しさいっぱい!!

アミューズメントの超人気モノ。個性派マシンとキャラで高収益。

とびきりオシャレに、便利になって新登場!

スペースもとらず、メンテナンスもすごく簡単!ぬいぐるみが入れられる100φカプセルもそのまま使えて高収益!

キャンディーカプセル
●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:110W
●本体重量:89kg●外形寸法(㎜):幅680×奥行970×全高815

カラーは2タイプ!

最初にボタンを押して、自分で景品をかきまぜる。この楽しさがプレイヤーに大好評! 景品の山も常に平らに保ち、安定した集客力を発揮します。

1人用 **ネオカーニバルスペシャルミニ**
●外形寸法:幅900×奥行883×高さ1,880㎜
●重量:151kg ●消費電力:AC100V110W

2人用 **ネオカーニバルスペシャル**
●外形寸法:幅1,650×奥行883×高さ1,880㎜
●重量:257kg ●消費電力:AC100V180W

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

95年夏の家庭用
「E3」展に集中
夏季CESはキャンセル

九五年夏のCESはキャンセルされ、家庭用TVゲーム展となる「エレクトロニクス・エンタテイメント・エキスポ」(略称E3＝イースリー)に焦点が移ることになった。

CESを主催してきたEIA／CEGは、なにかと評判の悪い夏のCESの会場、日程を変更、九五年は「CESインタラクティブ」として五月十一―十三日、フィラデルフィアで開催する予定にしていたが、十月四日にこれをキャンセルした。九六年五月、オーランドで開かれる夏季CESまで延期となる。

これは夏季CESに代わる新しい展示会「E3」が九五年五月十一―十三日、ロサンゼルスで開かれることになり、しかも家庭用TVゲーム展として充実することが確実になったことから、「CESインタラクティブ95」の予定をあきらめたもの。EIA／CEGのゲアリー・シャピオ副会長は、「インタラクティブ業界に対し私たちができる最善の選択をした」と説明している。

「E3」はTVゲーム関連の出版二社が主催、これにIDSA（インタラクティブ・デジタル・ソフトウェア・アソシエーション）が協賛している。IDSAには米国のセガ社、任天堂などが加入しており、セガ社は当然のこと、また夏季CESを支持してきた任天堂も「E3」に加わることが確実になった。

なお、冬季CES95は一月六―九日、ラスベガスで開かれる予定。セガ社、任天堂、ソニー、NEC、アタリ、フィリップスなどのほか、SNKが出展。これまで以上に規模を増すもようだ。

ファンエキスポ94
急増するFEC
新協会―IFECAも成長

米国「ファンエキスポ」が十月一―四日、ラスベガスのコンベンションセンターで開かれ、展示会では二百九十八社（昨年百六十二社）が約六百五十小間（約四百小間）に出展。登録入場者も、昨年の三千八百人から五千二百人へと三五％も増加した。

「ファンエキスポ」はファミリーエンタテイメントセンター（FEC）の展開をテーマにした催しで、展示会社のベルウエザー・エキスポ社（本社ニューヨーク）が九一年十月以来開いており、今年は四回目。FECというのはミニチュアゴルフコースなどを設けた、家族連れで楽しむ身近かなAMセンターのことで、米国で約四千ヵ所と急増している。これはゲーム機（TVゲームやリデムプションなど）だけを集めた専門のゲーム場（これは「アーケード」と呼ばれる）とは区別されるが、アーケード用のゲーム機も設けられている。

展示される主な品目はバッティング／ピッチングケージ、バンパーボート／カート、小型のカルーセル（メリーゴーランド）、ゴーカート、インフレイタブル（空気膜の遊具）、キディライド、中型の遊園施設、ミニチュアゴルフ、リデムプションゲーム、TVゲーム機など広い範囲にわたる。このためAAMAも出展しており、会員会社の製品を展示した。

この展示会を継続する中で九三年一月に、IFECA（インターナショナル・ファミリーエンタテイメントセンター・アソシエーション）が設立され、会員はファンエキスポで優遇されることになった。このため展示会場に入るのにIFECA入会が求められることになった（事前登録しているなら非会員でも五十ドルで入場できる）。

今回なぜ登録入場者が増加したのかというと、FECが全米で急増中だという大きな理由のほかに、先のAMOAエキスポ94（サンアントニオ）が、不便なので便利なファンエキスポ94にFECオペレーターが集中した、というのが挙げられている。このためファンエキスポを創設したベイリー・ビーカンさんは笑いが止まらないようすだ。

IFECAのほうも発足して二年目だが、すでに三百五十社の会員を擁するほど成長しており、ジョリー・ハード会長（リバーチェイス・ゴルフ&ゲームズ社）ら役員も、積極的に協会活動を進める姿勢を示している。このため今回、IFECAはファンエキスポ94開催に伴い、IFECA賞を創設、毎年優れたFEC施設などを表彰することになり、今回はカリフォルニア州エルキャニオンのエルキャニオンFECなど四ヵ所を表彰した。

ファンエキスポは展示会だけでなくセミナーも開催しており、これに大きな価値があると言われている。今回は四十もの専門的なセミナーが開かれ、「FECの基礎」という最初のセミナーだけで六百人が参加した。

FUN EXPO

写真は「ファンエキスポ」の会場で。上はアドベンチャークエストが展示した小型映像シミュレーター「M4」

サウスダコタ州VLT機
住民投票で改憲
3カ月ぶりに再開の見通し

米国サウスダコタ州でTVポーカーなどのVLT（ビデオラッタリー・ターミナル）機が州憲法に違反しているとして八月十二日以後、運営できなくなっていたが、十一月八日の住民投票で州憲法を改正。十一月二十一日にも運営が再開される見通しになった。

米国では十一月八日、連邦議員と州知事に関わる「中間選挙」と呼ばれる大きな統一選挙が行なわれたが、これと同時に重要な案件に関する住民投票が各州で実施されており、サウスダコタのVLT機容認改憲もそのひとつ。同州では五三％対四七％の差で可決された。

またミズリー州とニューメキシコ州ではギャンブル機運営合法化を促す提案が多数を占めた。

LDガン「コップス」
TV番組と提携
TWI／アタリゲームズ社が発表

米国TWI／アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス）が完成させたLDゲーム機「コップス」は、米国の同名TV番組に基づき、まずロサンゼルスでロケ収録したものから出荷される。もともと英国のノバ・プロダクツ社が開発したTVゲーム機。

ゲーム内容はハンドル操作によるカーチェイスと、犯人を追い詰めてのガンゲーム。最後まで進めるためには三十分もかかるほどで、ストーリーになっている。

33ｲﾝﾁモニター、ボーズ社スピーカーを使用したユニークなキャビネット。次作ソフト「コップス・イン・ニューヨーク」を制作中とのこと。

TWI／Atari Games "COPS"

International Trade Show

1995

Show	Date
Winter CES'95 (Las Vegas, U.S.A.)	Jan. 6-9
ATEI'95 (London, UK)	Jan. 24-26
IMA'95 (Frankfurt, Germany)	Jan. 25-28
TAE'95 (Taipei, Taiwan)	Feb. 8-12
AOU Expo'95 (Chiba, Japan)	Feb. 22-23
Huina Show (Debrecen, Hungary)	Feb. 23-26
Welcome (Istanbul, Turkey)	Feb. 24-26
Leisure Expo (Dubai, U.A.E.)	Mar. 6-9
AmEx'95 (Dublin,Ireland)	Mar. 7-8
Svet Zabavy (Prague, Czech)	Mar. 10-12
ENADA Spring (Remini, Italy)	Mar. 16-19
ACME'95 (Reno, NV, U.S.A.)	Mar. 23-25
FER'95 (Madrid, Spain)	May. 10-12
Leisure Expo (Athens, Greece)	May.11-13
EE Expo(E-3) (Los Angels, U.S.A.)	May.11-13
AAE (Hong Kong)	Jun. 7-8
TAM (Taipei, Taiwan)	Jun. 22-28
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 19-20
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 13-15

バレー社の社長にシェルトン氏
ミルヘム氏は会長

ビリヤードなどプールテーブルや電子ダーツ機のメーカーとして知られる、米国のバレー・リクレーション・プロダクツ社（本社ミシガン州ベイシティ）で十月一日、チャールズ・ミルヘム社長が会長に、リチャード・シェルトン上級副社長が社長にそれぞれ昇格した。

ミルヘム氏は七九年一月から今年十月まで、なんと十五年半も社長を務めてきた。シェルトン氏は六六年に入社、二十八年も同社に勤務しており、九二年に上級副社長兼ゼネラルマネージャーに就任していた。

話題のマシン

大幅に向上「バーチャファイター2」
10人で格闘試合
セガ社、「バーチャコップ」アップも

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）からCG格闘ゲーム機「バーチャファイター2」の〝DXタイプ〟が十一月十五日に、〝ニューアストロタイプ〟が十一月二十一日に、また「バーチャコップ」アップライト型が十一月末にそれぞれ発売となった。

「バーチャファイター2」は同社CG基板「モデル2」を使用。前作を大幅にグレードアップしたもの。キャラクターの描写や背景がきめ細かくなり、動きもより滑らかになった。前作の「世界格闘トーナメント」から一年後、再び開催された大会に格闘家たちが出場するという設定。キャラクターは新しく二人が加わり計十人になった。

前作同様八方向レバーと三つのボタンを使い、ある程度自動的に攻撃を行なうので、初心者でも簡単に操作できる。三十秒以内に相手の体力をゼロにするか、相手をリングの外へ落とすと一本先取。設定ポイント先取で次のステージへと進む。

一人用の場合は、ゲーム終了時に、新たに「段位認定」や上達へのアドバイスなどの表示が加わった。二人用ではプレイヤー同士の対戦。

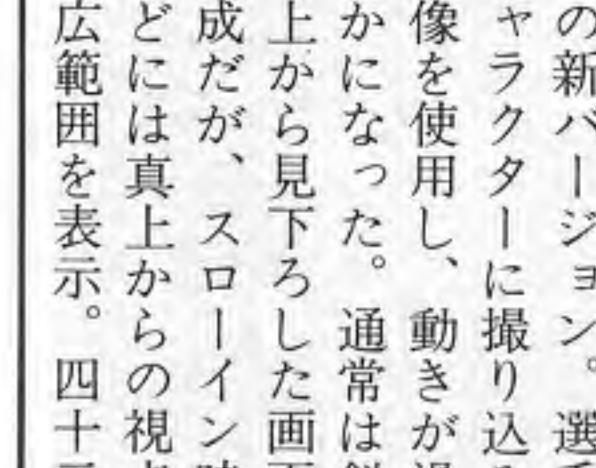
DXは「スーパーメガロ2」キャビネットでOP価格百七十八万円。前作の改造キット（キャビネットを全面改造し「2」を組込む）百四十万円。音声出力を向上させた「ニューアストロ」タイプはOP価格七十六万円。

「バーチャコップ」（本紙第482号本欄参照）のアップライト型は29インチ型で、Pタイプより幅が五・六センチ、奥行が三・一センチ小さくなった。OP価格七十四万円。なおPタイプは20インチ型だが、拡大鏡を使用し33インチ画面となっている。

バーチャファイター 2（DX）

バーチャファイター 2（ニューアストロ）

バーチャコップ（アップライト）

タイトー「F3」第4弾
42カ国サッカー
「ハットトリックヒーロー95」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、同社〝F3パッケージシステム〟の第四弾となるTVサッカーゲーム「ハットトリックヒーロー95」が十一月二十四日発売となった。

これは同社「ハットトリックヒーロー」シリーズの新バージョン。選手キャラクターに撮り込み画像を使用し、動きが滑らかになった。通常は斜め上から見下ろした画面構成だが、スローイン時などには真上からの視点で広範囲を表示。四十二カ国から一チームを、またチームのエースを八人から選択。国とエース選手の組合わせで、そのチームの特性が異なる。

八方向レバーと三つのボタン（シュートとスライディング、パスとラフプレイ、ダッシュ）を操作。パスはボタンを押す長さで飛距離を調節できる。シュートやパスはカーブをかけることも可能。また、ダッシュボタン連打でドリブルが速くなる。

ゴールシーンを再生する〝VTRシーン〟や試合中に猫や女性が乱入する〝ハプニングシーン〟もある。カートリッジOP価格五万八千円。

ハットトリックヒーロー95

ビスコからセタ開発TV機
鮮明画像ゴルフ
「スーパーイーグルショット」

㈱セタ（本社東京、富士本淳社長）開発のTVゴルフゲーム「スーパーイーグルショット」が、㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）から十一月八日発売となった。

架空のゴルフコース「セタケープカントリークラブ」でのプレイで、画像はコースの起伏などをリアルに表現（ポリゴンとスプライトの組合わせ）。八方向レバーと三つのボタン（ショット、ビュー、ターゲット）を操作。レバーで打つ方向、クラブ、力加減などを選び、ボタンで決定。

画面の視点を四段階に切替え可能。ターゲットボタンで、ボールから目標までの距離を表示できる。画面の上や右にはコースのマップ、ホールの状態、風向きなどを表示。

ゲーム開始時には三ショット分のストックがあり、各ホール終了時にパー以下だとストックが一つ減り、イーグルなど好成績の場合は増える。ストックがなくなるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

スーパーイーグルショット

話題のマシン

ビデオシステムのTVバレー
体力ゲージ設定
ネオジオ「パワースパイクスII」

ビデオシステム㈱（本社京都、古川晃司社長）開発の〝ネオジオMVS〟用ソフト「パワースパイクスII」が、㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から十月十九日発売となった。同社「スーパーバレー94」の新バージョンで、前作同様〝ワールドモード〟と〝ハイパーモード〟があり、八方向レバーとボタン（モードにより一つまたは二つ）を操作。

〝ワールドモード〟は男子リーグと女子リーグがあり、チームは八カ国から選択。レバーとボタンの組合わせで五種類のサーブ、八種類のスパイクを使い分けられる。

〝ハイパーモード〟は近未来の格闘バレーボールという設定だが、前作と異なり、体力ゲージ制になった。サーブ、レシーブ、必殺技を決めると相手チームの体力が減っていく。自分のチームの体力ゲージがなくなるとゲーム終了。全部で八チームあり、それぞれ六種類の必殺技が設定されている。カセット定価五万八千円。

パワースパイクスII

ナムコのCG格闘ゲーム「鉄拳」基板
左右攻撃を駆使
「サイバーコマンド」、「Aドライバー」SDも

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からCG格闘ゲーム機「鉄拳」が十二月上旬に、CGバトルゲーム機「サイバーコマンド」のDXタイプが十二月五日に発売となる。また「エースドライバー」（前号本欄参照）のSDタイプが十一月二十八日に発売となった。

鉄拳

「鉄拳」はSCEとの共同開発による新CG基板「システム11」（本紙第482号参照）の第一弾ソフト。キャラクターは全部で八人。八方向レバーでキャラクターを前後進、しゃがみ、ジャンプ、ガードなど行ない、四つのボタンで右と左のパンチとキックを使い分けながら攻撃。さらにレバーとボタンの組合わせでダッシュ、奇襲攻撃、投げ技など多彩な攻撃を行なう。

ゲーム中に視点を三段階に切替えることもできる。一定タイム内に相手の体力ゲージをゼロにすると一本。二本先取で次のステージへ進む。二人対戦プレイ、途中参加も可能。基板販売のみでOP価格二十四万八千円。

「サイバーコマンド」はCG基板「システム22」を使用。同社「サイバースレッド」の新バージョンで、大幅にグレードアップしたもの。戦闘ビークルを操作して敵を探し出し、発射攻撃を加えるゲーム。画面の視点切替えは三段階になった。戦闘マシンは六種類あり、それぞれ性能が異なる。

二本のレバーで自機を前後進、回転（三百六十度）、平行移動させ、レバー上部の二つのボタンで、弾数制限のあるミサイルと補充の必要なビーム砲を発射。敵の攻撃を受けて、画面右上のシールドゲージがなくなるとゲーム終了。二台接続すると、二人対戦プレイも可能。

コックピット部分は幅九三センチ、奥行一七九センチ、高さ一四〇センチ、プロジェクター部分は幅一〇八センチ、奥行七〇センチ、高さ二〇八センチ。OP価格二百二十三万円。

「エースドライバー」SDタイプは、DXとゲーム内容は同じだが、座席のスライド機構や特殊サウンドシステムなどが付いていない。幅一三九・五センチ、奥行一七〇センチ、高さ二〇五センチ。価格二百三十八万円。

サイバーコマンド DX

エースドライバー SD

2人用カーニバルゲーム
無数のボールで
トーゴの「パニックボール」

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から、カーニバルゲーム機「パニックボール」が十一月中旬発売となった。

これは前方でコミカルに動く二つのキャラクターの口（開閉している）の中へ、ボールをどんどん投げ入れていくもので、二人同時プレイもできる。手前がボールプールのようになっているので、両手で数個をすくってそのまま放り投げることもできる。タイマー制でキャラクターの動きが激しくなっていく。一定得点以上で景品が払い出される。幅一六〇センチ、奥行二七〇センチ、高さ二四〇センチ。定価百三十六万円。

パニックボール

訂正　前号本欄に掲載のタカラアミューズメント「フラミンゴヒル」は、まだ発売されておらず、近く発売される予定。

1994年の動き

国内の動き

1993年 12月

- 2 JAMMA第24回理事会（東京）＝AAG中間報告。長野県協総会（上山田温泉）＝新会長に柿崎庸三氏
- 6 「セレッソ大阪」発足＝カプコンなど出資（11月15日Jリーグ昇格）
- 8 愛媛県警、景品用ぬいぐるみ「クレヨンしんちゃん」の無断コピー品でオペレーターら3人逮捕を発表。セイブ開発新作展（東京）＝「雷電II」発表
- 17 AOU／JOU／国民会議共催「青少年指導員養成講座」（仙台）
- 22 ユネスコ村に常設館「大恐竜探検館」オープン＝ココロ、インタミンジャパンが担当
- ★ 本紙「ベストヒットゲームズ25」に基づく93年「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」にカプコン「ストIIダッシュターボ」とコナミ「リーサルエンフォーサーズ」＝12月下旬に表彰

1994年 1月

- 5 大阪市、米国「ユニバーサルスタジオ」の大阪進出決定を発表
- 7 AOU近畿地区協議会「新春賀詞交歓会」（大阪）
- 12 JAMMA／JAPEA／AOU共催「新春賀詞交歓会」（東京）。AOU臨時総会、全国協会長会議（東京）。JAPEA第67回理事会（東京）
- 17 セガ社取引関係者新年会（東京）
- 21 岩手県協臨時総会（岩手、盛岡）＝新会長に佐藤義雄氏
- 31 東京地裁、ナムコ「パックマン」を無断コピーした電子出版で技術評論社に初の著作権侵害の判決

2月

- 1 関西精機製作所が業務閉鎖。SNK、プロボウリング大会（4月13—16日開催）への協賛を発表
- 2 JAPEA新年懇談会（宮崎）
- 18 「VRワールド94Gifu」（岐阜、～20日）＝セガ社など出展
- 22 「AOU94アミューズメント・エキスポ」（千葉・幕張メッセ、～23日）。NSA第9回総会（幕張メッセ）
- 24 警察庁「風俗営業等の状況」発表＝八号店増加に転じ大型化進む

3月

- 1 AOU第11回技術研修会（岡山）
- 5 スペースワールドで「流星ライナー・タイタン」運転開始
- 7 JAMMA「電気用品取締法改正の動向及びPL制度に関するセミナー」（東京）
- 10 JOU第21期総会（熱海）＝優良機メーカー表彰
- 20 ナガシマスパーランドで「ホワイトサイクロン」運転開始
- 24 AOU「AMセミナー」（東京）
- 29 JAMMA第25回理事会（東京）＝景品提供機基準案を検討

4月

- ★ 警察庁、93年12月末現在の八号営業所数と設置台数など明らかに＝店舗数は3年連続増加
- 9 よみうりランドで「ホワイトキャニオン」運転開始
- 14 セガ社「ガルボ」（大阪）オープン
- 22 「志摩スペイン村」（三重・志摩）開園
- 26 余暇開発センター「レジャー白書94」発表。JAPEA第68回理事会（大阪）
- 29 中山隼雄JAMMA会長、藍綬褒章受章（7月21日東京で祝賀会）
- 30 真鍋正氏死去（6月3日東京でお別れ会）

5月

- 10 英国バーチャリティ・グループ社の日本子会社設立を発表
- 17 JAMMA第26回理事会（東京）。セガ社新作展（東京、19日大阪）＝「デイトナUSA・ツイン」発表。バンプレスト初の4部門合同新作展（東京、24日大阪、26日名古屋）＝「マジンガーZ」など発表。宮城県協総会（仙台）＝新会長に遠藤昭康氏
- 19 JAMMA第6回総会（箱根）＝役員定数増加、新副会長に柿原彬人氏。JAPEA第69回理事会および同第14回総会（鳥取・米子）＝新理事に能美政彦氏
- 27 JAMMA、従来のゲーム機用景品のガイドライン「仕入れ価格は三百円程度以下」を撤廃

海外

1993年 12月

- 7 フランス・パリ郊外で「フォーレンエキスポ」（～10日）
- 9 米国、上院でTVゲームのレイティングに関する公聴会
- ★ セガUSA社社長にネッド・デヴィッツ氏（94年9月にアラン・ストーン氏が社長）
- 17 台湾・法務部、SNKの米国子会社の訴えでコピーヤーのスーンハ社を初めて著作権法で摘発
- 18 米国ラスベガス、テーマパーク「MGMグランドアドベンチャー」を含むカジノホテル「MGMグランド」オープン

1994年 1月

- 6 米国ラスベガスで冬季「CES」（～9日）。オランダで「VANエキスポ」（～8日）
- 8 韓国、ソウル地検、JK社と新星電子社の社長をコンピュータープログラム保護法違反で逮捕
- 20 ドイツ、ハンブルグで「インターシャウ94」（～23日）
- 25 コナミ、台湾に子会社「台湾コナミ」設立。英国ロンドンで「ATEI94」（～27日）
- 26 ドイツ、フランクフルトで「IMA94」（～29日）

2月

- 4 米国ニューヨークで第4回フリッパー世界大会「PAPA94」（～6日）
- 24 トルコで初の「ウェルカム94」（～27日）。ハンガリーで遊技機展「Hunia94」（～27日）。スペインのレプサ社、イタリアのインピューロペックス社がTV機コピー品で摘発
- 28 メキシコ連邦警察、TVゲーム機コピーヤーを初めて逮捕

3月

- 1 ナムコ・アメリカ社新社長にケビン・ヘイズ氏
- 15 米国AMOA、合弁でNANI社を設立し通信型AM事業に参入
- 16 カプコン対データイーストの著作権訴訟、米国連邦地裁がカプコンの予備的禁止命令の申請を却下
- 17 米国シカゴ郊外で「ACME94」（～19日）。イタリア、リミニで「春のENADA94」（～20日）
- 24 米国任天堂とアタリゲームズ社、NESセキュリティチップ訴訟の和解を発表＝アタリゲームズ社が和解金を支払う
- 25 台湾、台北で「TAE94」（～29日）
- 30 米国「ウィリアムズ／ニンテンドー」社設立

4月

- 22 米国シカゴ郊外で、AMOA／IFPA「フリッパー世界選手権大会」（～24日）
- 23 台湾、台北地裁、コピーヤー4名に禁錮9ヵ月の実刑判決
- 26 ブラジルでTV機コピー基板の販売業者2社を摘発
- 27 セガ・オブ・アメリカ社とMGM社提携＝共同でTVゲームソフト開発と映画制作。スペインのバルセロナで「FER94」（～29日）

5月

- ★ 任天堂、香港に子会社「香港任天堂」設立
- 4 韓国TVゲーム機メーカー団体「KAMMA」発足
- 5 ハンガリーで初の「SZ94」（～8日）
- ★ SNK、英国ロンドンに欧州子会社「SNKヨーロッパ社」設立
- 17 米国バリー社、「バリー・エンタテイメント社」に社名変更

風営規制続く業界

国内の動き

6月

- 1 AOU第15回理事会（東京）
- 2 SNK記者発表会（千葉・幕張）＝「ネオジオCD」を発表。「東京おもちゃショー」（千葉・幕張メッセ、～5日）
- ★ セガ社、通信カラオケ事業への参入を発表＝10月13日に販売子会社「SMN」設立
- 15 AOU第16回理事会および第5回総会（東京）＝新会長に入江昭造氏
- 21 セガ社新作展（東京、23日大阪）＝「ウイングウォー」「スポーツフィッシング」など発表
- 22 カプコン新作展（東京、大阪など全国8会場、～27日）＝「ヴァンパイア」発表
- 28 初のAOU「店舗管理者研修会」（群馬・高崎、～30日）
- 29 タイトー新社長に中村紘一氏、長谷川桂祐氏は副会長に（8月4日東京で就任披露会）。コナミは上月景正会長が社長を兼任、西村靖雄氏退任

7月

- 1 製造物責任（PL）法公布＝95年7月施行
- 7 タイトー新作展（東京、8日大阪）＝「リアルパンチャー」など披露
- 8 大阪レジャー機器㈿臨時総会＝解散を決議
- 15 JAMMA第27回理事会（東京）。JAMMA「電取法の第三者認証制度について」セミナー（東京）
- 16 ナムコ「たまご帝国」（東京・二子玉川）開園。「世界リゾート博」開幕（和歌山、～9月25日）＝MIDが「ポルトヨーロッパ」（11月3日再オープン）
- 18 アトラス新作展（東京）＝「豪血寺一族2」発表
- 20 セガ社「ジョイポリス」（横浜）オープン。タイトー新作展（東京など全国4ヵ所）＝「F3パッケージシステム」とソフト「カイザーナックル」など4作を発表
- 21 警察庁「平成6年版警察白書」発表。

8月

- 3 東京ディズニーランド（TDL）、開園以来の通算入園者数1億5千万人に
- 17 通産省の諮問機関、AM空間産業研究会「AM空間産業振興ビジョン調査研究報告書」発表
- 26 JAMMA／AOU／NSA懇談会（東京）＝風営法問題への対策の合意作りなど課題に

9月

- 1 「りんくうパーク」（大阪・泉佐野）開園＝サノヤス・ヒシノ明昌がほとんどの遊園施設を運営
- 4 関西国際空港・国際線出国ゲートラウンジにカプコンとコナミがそれぞれ風営8号店を開設
- 20 JAPEA第70回理事会（東京）。JAMMA／日経によるマルチメディアシンポジウム（東京）
- 21 JAMMA／JAPEA共催「第32回AMショー」（千葉・幕張メッセ、～23日）
- 22 AOU中西、梅原両名誉顧問に感謝する会（東京）

10月

- 1 行政手続法施行。「VRエキスポ94」（名古屋、～4日）
- 2 広島県協、アジア競技大会選手村にゲーム場開設（～16日）
- 13 岐阜県協研修会（岐阜）＝講師に県警防犯課から2氏
- 26 新潟県協総会（新潟）＝新会長に桜井偉久男氏
- 31 カプコン対データイースト著作権訴訟、カプコンが訴え取り下げ和解

11月

- 1 「自販機フェア」（東京・晴海、～4日）
- 9 セガ社新作展（東京、14日大阪）＝「バーチャファイター2」「ラリーチャンピオンシップ」など披露
- 10 AOU第17回理事会および第5回全国大会（栃木・鬼怒川温泉）＝「模範優良店」表彰
- 11 バンプレスト新作展（東京など全国5会場、～22日）＝各種プライズ機披露
- 14 カプコン新作展（東京、16日大阪）＝「エックス・メン」発表
- 19 愛知県協など主催「AMマシン・フレッシュ94イン名古屋」（～20日）
- 21 ナムコ新作展（大阪、24日東京）＝「鉄拳」「サイバーコマンド」など披露
- 30 セガ社「ガルボ市川」（千葉・市川）オープン

海外

6月

- 1 米国ナムコ・オペレーションズ社とアラジンズ・キャッスル社が合併し「ナムコ・サイバーテイメント社」に
- 8 香港で初の米国AAMA主催「AAE94」（～9日）
- 12 米国アタリゲームズ社DB会合
- 14 オランダで「TiLE94」（～16日）
- 22 米国サウスダコタ州最高裁、VLT機は憲法違反との判決＝8月12日以後VLT機営業は全面禁止に
- 23 米国シカゴで夏季「CES」（～25日）

7月

- 12 中島英行氏死去
- 20 メキシコシティで「EXIME94」（～21日）
- 27 米国ミッドウェー社DB会合＝「クルージンUSA」発表
- 29 米国、家庭用TVゲームソフト業界2団体がレイティング発表＝IDSA方式は5段階

8月

- 1 米国ニューヨーク連邦地裁、アルペックス社特許侵害で米国任天堂に2億8百万ドルの損害賠償を命じる評決
- 4 ブラジルのサンパウロで「SALEX94」（～6日）
- 12 中国、国家著作権局、家庭用TVゲーム機のコピーヤーに初の行政罰決定
- 20 中国、北京で初の「中国北京国際AMショー」（～26日）
- 24 セガUSA社、データイースト・ピンボール社買収で合意
- 27 米国サンノゼにナムコ・アメリカ社「マジックエッジセンター」1号店開設

9月

- 16 米国任天堂、無断コピーチップで台湾の大手半導体メーカーを米国連邦地裁で提訴
- 22 米国サンアントニオで「AMOAエキスポ94」（～24日）。AMOA新会長に女性のタミ・ノーバーグ氏
- 23 韓国ソウル地裁、カプコンの訴えでコピーヤー2名に賠償命令
- 28 米国アタリコープ特許訴訟、セガ社が9千万ドル支払いで和解

10月

- 1 米国ラスベガスで「ファンエキスポ」（～4日）
- 6 フランスのパリで「アミューズエキスポ94」（～8日）
- 12 英国ロンドンで「ALプレビュー」（～13日）
- 13 イタリアのローマで「ENADA94」（～16日）
- 14 米国のデータイーストピンボール社、「セガピンボール社」に社名変更。台湾、台中で「TAM」（～18日）

11月

- 2 オランダのアムステルダムで「VANエキスポ」（～4日）。米国マイアミで「IAAPA94」（～5日）
- 8 米国サウスダコタ州、住民投票でVLT機合法化する州憲法を改正

まるち かめら あいず

MULTI CAMERA EYES　No.237

山川萬里

三人寄れば

昔から、三人寄れば文殊の知恵と言われてきたものだが、今は亡き元首相大平氏が、三人寄れば派閥が出来るという名言を吐いたこともある。

人が三人集まれば、二人対一人にグループが別れて、二人組の方がこの三人のグループを支配するというのである。またこれが自民党の党内における支配勢力が形成されてゆく原理でもあるということであった。

あの時代にはコトは自民党内で行われていたのに過ぎなかったのだが、今や国内では共産党以外の政党間の壁や垣根はすべてとり払われ、混沌たるカオスの中で派閥が形成され主導権をめぐる取引が政治と称されている。

さて話は三人にもどり、この「まるち　かめら　あいず」の三人が年に一度ぐらいは顔をあわそうではないかということになり、年もおしつまって世間では多忙な折であるのに、三人とも貧乏暇ありで九段の喫茶店で落ちあうことになった。

矢飛が国会図書館で調べものをした後、千鳥淵沿いにぶらぶらと散歩をしていて見つけたという喫茶店である。

明るく、大きな窓が千鳥淵の道の方へ開いていて、道の並木はくすんだ色に紅葉しながらもまだ落葉をしていないものが多い。葉陰がちらちらと弱い光を遮って微風がわたってくる。そう冷たくないのがよい。

鎌先だけがちょっと遅れてくる。例によって両手に本をつめこんだ提げ袋をもって現れる。

「神田には半年ぶりだから、つい買いすぎちゃってね」

「おいおい、もうそんなに本を買っても読めるだけの時間は、ぼくたちには残っていないのではないかな」

「そう淋しいことを言ってくれるなよ」

「いやいや本当に矢飛が言ってる通りだ。もう先は見えてきたようだ」

「本は買う段階から売る段階に移ってきてしまったんだよ。ぼくたちの世代にとっては」

「そうは言うけど本を買う楽しみを除いたら、ぼくたちには殆んど楽しみがないということになってしまいかねないな」

「去年大学を停年退職した先輩が本を処分し終った途端に死んでしまった例もあるからね」

「あれは印象的だったな。以前は玄関から廊下から、階段の両側にまで本がびっしりと積んであったのが、みな取り払われて広々とした家の中に奥さんが一人とり残されていたね」

「心なしか奥さんが非常にちっぽけになっちゃったような感じでよけいに淋しい気がしたな」

「おもい出すなあ。あの人のことについては、大学に入学した頃には、それこそ西陽があたる四畳半の片側の壁に、木の林檎箱に紙を貼って本箱にして積みあげて、中にはびっしりと文庫本を詰めこんでいたね」

「やがて結婚をして、奥さんが強運の人だったから公団の3DKの賃貸しの住宅の抽籤にあたって、ぼくたちの羨望の的だったな。あの時林檎箱の本箱は捨てられ、ぼくたちが結婚祝いと新築祝いというか引越し祝いというか、そんなものを兼ねてスチールの本棚を三本送ったけど、たちまちそれは満杯になり、今度は都心のマンションを買って移ってゆく。マンションも本で動きがとれなくなり、次々と大きくて広いマンションに変っていったよね」

「高度成長にのっていたよねあの人は」

「でも本のために家を移っていったような感じさえしていたな」

「おかしかったのは、いつも引越しの荷物が出ていった後、夫婦で自分たちはこんな広い場所に住んでいたのかと感心していたことだな」

「とかなんとか言ったってさ、それはあの人だけの問題ではなくて、とりもなおさずぼくたちの問題でもあるからさ。反省しなければならないことが非常に多くて大きい」

「厭になるな」

「ますます動きがとれなくなってきてるね」

「すべてがそうさ」

「混沌として世紀末を迎えている」

「政治では共産党を除いてその他の政党は、あからさまにぼくたちを税の問題をはじめとして抑圧してゆくことしか標榜していないのに、それから逃れる術がない」

「共産党はいくらもがいても十数%の支持率しかえられないしね。不人気だね」

「選挙をやっても棄権が増えてゆくだけだな」

「一時は自民党以外の政党がつぶれてしまえば自民党とアンチ自民党のたたかいになって、図式が決りするとおもっていたのにさ」

「要らない党首とか幹部ばかりが沢山残っていてさ」

「朝毎読でも、新しい所謂市民党が形成される目処もまったくたたないし、どうなることかと一応憂えているね。今の情況を」

「市民たちの市民運動を政治に繋げる政党が完全に失くなってしまったから、市民運動を進めていってもそれを国会とか行政に持っていってくれる機能を果してくれるグループがなく、市民運動のすすめようがないという状態が続いているね」

「まあ、地方公共団体の長の選挙の際に、自社公民推薦の候補が立つようになり、当選を重ねてゆくという図式が出来た頃から、そういう気配はあったとはいうものの、今のようにあからさまになってくるとはね」

「消費税五%、東西の壁がなくなり、アメリカでさえフィリピン、グアムの基地から撤退している時に、駐屯に要する費用をすべて負担してまでアメリカの基地を残し続けているどころか、国連のPKOに自衛隊を派遣することなどにチェックをいれたり、反対をする有力な政党が瞬時にして失われてしまった」

「労働組合もどうしていいか分からないらしいな。自分たちが払っている上納金を受取っている政党が自分たちの運動を抑える機能しか果せなくなっているのだから、自分の手で自分の首をしめているような感じだ」

三人であれこれと愚痴を続けている間に千鳥淵の上にはとっぷりと夜の闇がたちこめていた。

文目もわかぬ闇夜とまではゆかないにしても、三人はそれぞれの帰途をたどることにした。

DECEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	真サムライスピリッツ（SNKネオジオ） Samurai Shodown II (SNK)	8.38
2	2	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	7.44
3	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNKネオジオ） The King of Fighters'94 (SNK)	6.63
❹	—	ドラゴンボールＺ２・スーパーバトル（バンプレスト） Dragon ball Z2 — Super Battle (Banpresto)	6.60
5	5	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	6.45
❻	—	Vゴールサッカー（テクモ） V Goal Soccer (Tecmo)	6.30
7	6	パワードギア（カプコン） Armored Warriors (Capcom)	6.15
❽	12	スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	6.08
9	4	バブルシンフォニー（タイトー） Bubble Symphony［Bubble Bobble 2］(Taito)	5.93
10	9	ぷよぷよ通（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 2 (Compile/Sega)	5.89
11	7	ダライアス外伝（タイトー） Darius III (Taito)	5.86
12	10	クイズ365（中日本リース／タイトー） Quiz 365* (Nakanihon)	5.83
⓭	14	プロ麻雀・極（アテナ／サミー） Mahjong Professional "Kiwame"* (Athena)	5.79
14	13	グレートスラッガーズ　94（ナムコ） Great Sluggers 94 (Namco)	5.73
⓯	16	雷電　DX（セイブ／日本システム） Raiden DX (Seibu)	5.69
⓰	18	スーパーリアル麻雀　P Ⅳ（セタ／サミー） Super Real Mahjong P Ⅳ* (Seta)	5.65
17	8	ガンバード（彩京／ジャレコ） Gunbird (Psykyo/Jaleco)	5.64
18	17	スペースインベーダー　DX（タイトー） Space Invaders DX (Taito)	5.56
⓳	23	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B／Taito)	5.50
⓴	21	Ｊリーグサッカー・Vシュート（ナムコ） V-Shoot (Namco)	5.46
㉑	22	上海　III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	5.41
22	15	クイズ・アンド・ドラゴンズ（カプコン） Quiz & Dragons* (Capcom)	5.31
㉓	24	極上パロディウス（コナミ） Fantastic Journey (Konami)	5.17
24	20	雷電　II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	5.13
25	19	上海　II（サン電子） Shanghai II (Sun)	5.09

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT／COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	2	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	8.84
2	1	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	8.20
❸	4	ガンバレット（ナムコ） Point Blank［Gun Bullet］(Namco)	8.13
❹	6	リッジレーサー（DX）（ナムコ） Ridge Racer (DX) (Namco)	8.09
5	3	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	8.08
6	5	バーチャファイター（DX）（セガ社） Virtua Fighter (DX) (Sega)	7.93
7	7	デイトナＵＳＡ（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	7.63
8	8	ウイングウォー（ツイン）（セガ社） Wing War (Twin) (Sega)	6.73
9	9	リッジレーサー　2（SD／DX）（ナムコ） Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)	6.64
10	10	デザートタンク（セガ社） Desert Tank (Sega)	6.60
11	11	リーサルエンフォーサーズ　II（コナミ） Lethal Enforcers II (Konami)	6.43
⓬	13	ファイナルラップ　R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	5.47
⓭	15	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	4.94
⓮	19	それいけ！ココロジー　2（セガ社） Soreike Kokorogy 2 (Sega)	4.88
⓯	20	アンダーファイアー（タイトー） Under Fire (Taito)	4.87

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	—	スタートレック・ネクストゼネレーション（ウィリアムズ／タイトー） Star Trek The Next Generation (Williams/Taito)	5.67
❷	—	ワールドチャレンジサッカー（プリミア／サミー） World Challenge Soccer (Premier/Sammy)	5.33
3	1	ロイヤルランブル（データイースト） Royal Rumble (Data East)	5.25
❹	—	デモリションマン（ウィリアムズ／タイトー） Demolition Man (Williams/Taito)	5.00
5	4	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	4.67

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	7.09
2	2	カルマアイ（データイースト） Karma Eye (Data East)	6.77
3	3	X-DAY（ナムコ） X-Day (Namco)	6.25
❹	—	ストリートシューター（トーゴ） Street Shooter (Togo)	6.14
5	4	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	5.63

Mid-Term Results Shows Home Videos In Slump

Although the coin-op business is experiencing a definite downturn, it is certainly not as serious as the slump in exports of home video games. Although Nintendo's revenue is down, its net income remains firm. Sega's revenue is also stable at around the same level as Nintendo's. Taito and Namco also continue to grow steadily. By November 23, these four companies announced their results for the mid-term ended September 1994 as follows.

Nintendo

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced mid-term revenue of ¥166,097 million, down 36.2% from the same term a year ago, and net income of ¥26,663 million, down 18.0%. 99.6% of total revenue came from the sales of home video games such as "Super Famicom" (Super NES). However, the export ratio dropped sharply from 59.1% a year ago to 38.5%.

Commenting on the decrease in revenue, Nintendo points the finger at the slump in the American and European markets due to the price collapse. Nintendo predicts that revenue for the fiscal year ending March 1995 will be ¥340,000 million, and net income ¥52,000 million (see *"Game Machine" No. 483*), the same as its revised forecast of October 4.

Sega

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥151,071 million, down 24.7% from the same period a year ago, and net income of ¥8,419 million, down 47.1%.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥26,217 million, down 4.3%, home videos ¥84,585 million, down 39.8%, operation income ¥36,547 million, up 16.4%, and others ¥3,719 million, up 168.7%. The export ratio dropped from 68.2% in the same period a year ago to 59.0%.

Concerning its revenue from coin-op games, Sega explained that although its revenues increased overseas thanks to the success of "Daytona USA", it failed to grow in Japan due to the stagnant domestic market. Operation income, however, grew thanks to large amusement locations such as "Galbo" and "Joypolis".

Sega revised its forecasts for the fiscal year ending March 1995 downwards to revenue of ¥341,000 million and net income of ¥18,000 million.

Taito

Taito Corp., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥45,894 million, up 0.4% over the same period a year ago, and net income of ¥1,430 million, down 22.1%.

A breakdown of revenue shows that operation income accounted for ¥31,110 million, down 1.9% from the same term a year ago, coin-op games ¥8,274 million, down 1.9%, karaoke equipment ¥4,045 million, up 25.7%, home videos ¥2,185 million, up 1.8%, and others ¥278 million, up 30.9%. The export ratio increased from 2.8% to 3.1%.

Taito explains that, although the coin-op business tapered off due to the overall slump, the growth in its "X-2000" karaoke business led to a slight revenue increase overall.

Taito revised its forecasts for the fiscal year ending March 1995 slightly downwards to revenue of ¥96,100 million and net income of ¥3,100 million.

Namco

Namco Limited, Tokyo, reported mid-term revenue of ¥36,141 million, up 14.9% over the same period a year ago, and net income of ¥516 million, down 29.1%.

A breakdown of revenue shows that operation income accounted for ¥19,919 million, up 6.5% over the same term a year ago, coin-op games ¥9,764 million, up 8.8%, home videos ¥6,216 million, up 66.2%, and others ¥241 million. The export ratio rose slightly from 8.0% in the same term a year ago to 8.4%.

The company attributes the decrease in net income despite the increase in revenue to the expenses it incurred issuing convertible bonds in July. Although the environment surrounding the coin-op business is unfavorable, Namco says that it intends to develop high quality games and operations, and thereby achieve steady growth.

Namco revised its forecasts for the fiscal year slightly downwards to net income of ¥2,400 million, but kept revenue unchanged at ¥80,000 million.

As for Capcom, Konami, Jaleco and Tecmo – four out of the eight companies which offer their stocks for public subscription – their mid-term results will be reported in the next issue.

Nintendo Unveils 32-bit "Virtual Boy" System

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, has recently developed a portable game system, "Virtual Boy", by applying the "Virtual Display" technology of Reflection Technology Inc., MA, U.S.A., and intends to ship it in April 1995. This was announced by the company on November 14, and "Virtual Boy" was unveiled for the first time at the 6th "Shoshinkai Software Expo" held on November 14–15 in Tokyo.

"Virtual Display" embodies a technology that, by combining a light emitting diode (LED) with a mirror and causing it to scan, converts red rays into images against a dark background. This technology has been patented by Reflection Technology. Nintendo obtained an exclusive license in 1992, and has proceeded with the development of game software. Its salient feature is such that, by combining the images in the right and left eyes, the player sees solid 3-D images.

As a result, "Virtual Boy" uses neither TV monitor nor liquid crystal screen. It is a portable game system with a built-in 32-bit RISC type CPU, and since game software is in cartridge form, it is very similar to video games. Players enjoy it by using an attached control pad. It can operate for 7 hours with 6 AAA type batteries.

Three software titles are to be released together with the console: "Super Space Pinball", "Telero Boxer" and "Mario Brothers VB" (all these are tentative names). The console is priced at ¥19,800 and software at ¥5,000 – ¥6,000 and Nintendo forecasts 3 million consoles and 14 million pieces of software will be shipped.

Konami Revises Forecast Drastically Downwards

Konami Co., Ltd., Tokyo, drastically revised downward its forecast for the fiscal year ending March 1995. This was announced by Konami on November 9. Following Tecmo and Jaleco who reported mid-term losses, Konami also forecast a mid-term loss and its stock price dropped sharply as a result.

In May 1994, Konami predicted that the mid-term revenue would be ¥14,800 million and the net income ¥100 million but changed the forecast to revenue of ¥10,500 million and a net loss of ¥5,400 million. According to Konami, the loss was due to the disposal of dead stock in the US home video division which led to a special loss of ¥2,900 million.

In the coin-op games department, the PCB games "Fantastic Journey" and "Crazy Cross" scored hits, but medal games were not so successful. In the home videos department, sales in Japan were poor pending the arrival of the new 32-bit systems, while sales overseas were bogged down by the continuing inventory problem. A major factor was the collapse of prices in the American home video market.

As for its fiscal year results ending March 1995, although Konami predicted in May 1995 that the revenue would be ¥38,000 million and the net income ¥1,000 million, it has recently revised the forecasts to revenue of ¥30,100 million and net loss of ¥14,500 million. Since the company's consolidated results for the fiscal year ended March 1994 also showed a net loss of ¥2,891 million, Konami seems set to register a deficit for two years in a row.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

メインボードに
サブボードを接続するだけの
簡単システム登場!
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

株式会社タイトー®
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL:(03)3222-4808